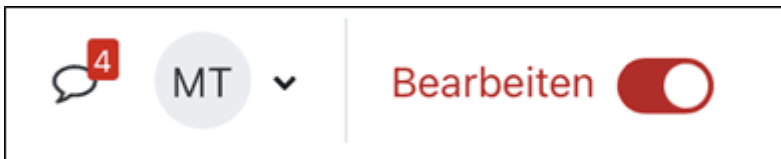
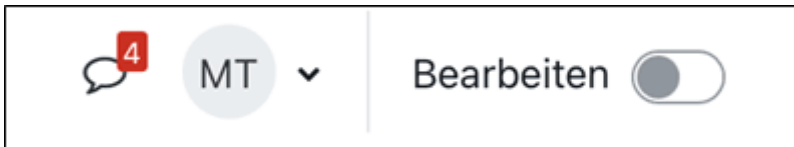


Drag the Words

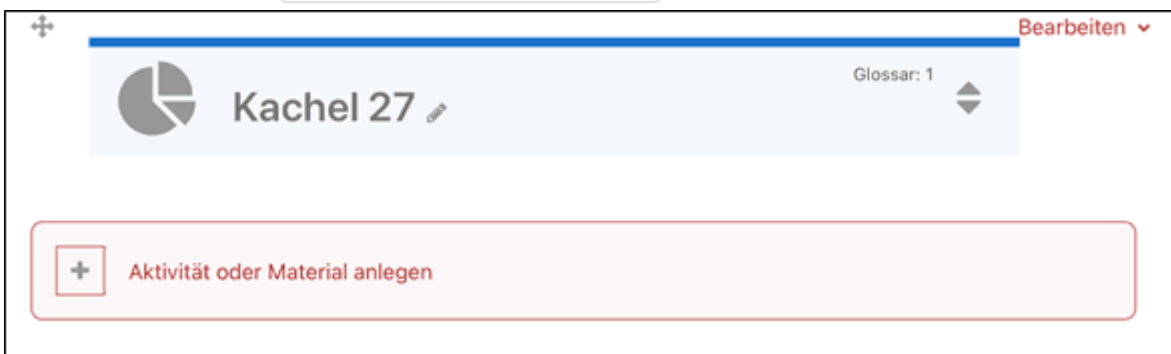
„Drag the Words“ ist eine klassische Zuordnungsübung, in der vorgegebene Wörter in einen Lückentext eingeordnet werden sollen. Mit dieser Übung können Sie das Textverständnis Ihrer Kursteilnehmer*innen fördern, Inhalte wiederholen sowie neues Vokabular oder Fachbegriffe einüben.

Aktivität hinzufügen

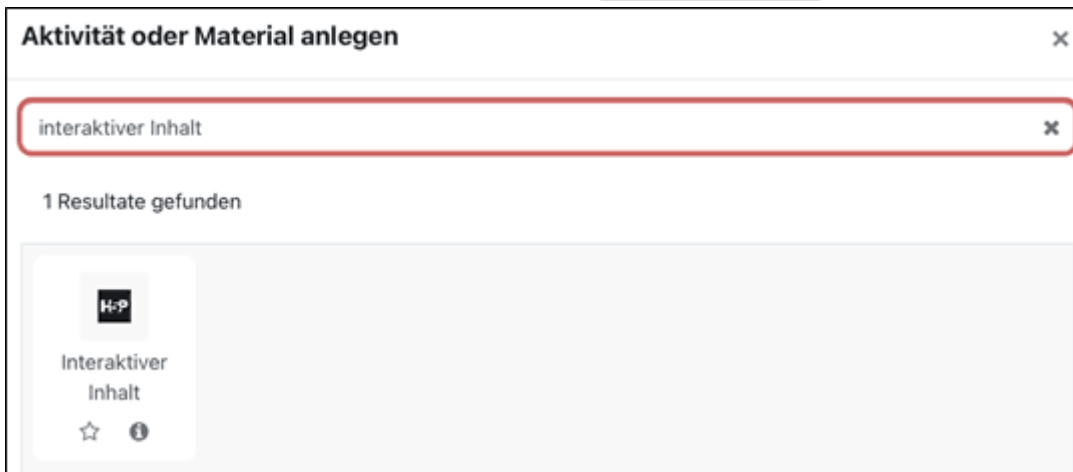
1. Um die H5P Aktivität „Drag the Words“ in Ihren Kurs zu integrieren, aktivieren Sie zunächst den Bearbeitungsmodus, indem Sie den Regler oben rechts bewegen und damit das Bearbeiten einschalten.



2. Scrollen Sie anschließend zu dem Abschnitt, in den Sie die Aktivität einbinden möchten und klicken Sie auf `Aktivität oder Material anlegen`.

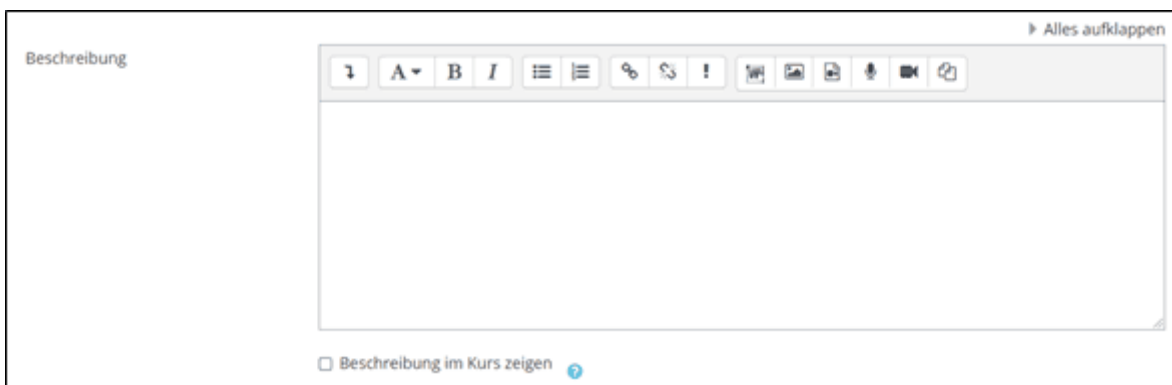


3. Ein neues Fenster öffnet sich. Wählen Sie **Interaktiver Inhalt** aus.

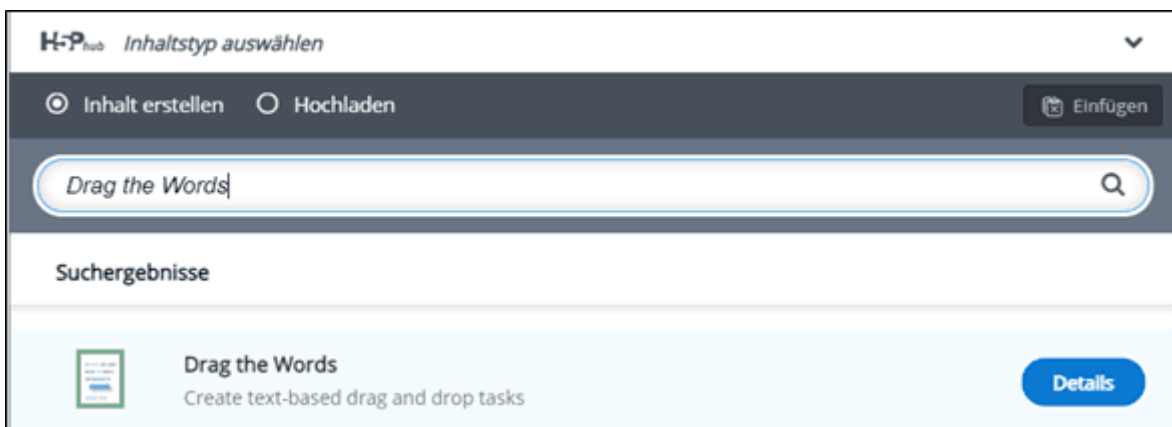


H5P – Einstellungen festlegen

1. Anschließend öffnet sich eine neue Übersicht. Sie haben die Möglichkeit, den Inhalt zu beschreiben.



2. Wählen Sie anschließend den Inhaltstypen aus, indem Sie **Drag the Words** in die Suchleiste eingeben.



3. Es öffnen sich neue Einstellungen. Geben Sie dem H5P Inhalt zunächst einen Namen. Dieser erscheint später als Bezeichnung der Aktivität.

Name ★ Metadaten

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

4. Nun können Sie die Zuordnungen gestalten. In der gelben Textbox finden Sie wichtige Hinweise und ein Beispiel zur Gestaltung der Aktivität.

Text ★

i Wichtige Hinweise ✕ Ausblenden

- Ziehbare Wörter werden mit einem Sternchen (*) vor und hinter dem jeweiligen Wort bzw. Satzteil markiert.
- Du kannst einen Tipp mit einem Doppelpunkt (:) vor der dem Tipp hinzufügen.
- Pro Lücke gibt es nur genau eine richtige Antwort.
- Du kannst auch eine Rückmeldung hinzufügen, die angezeigt wird, wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwende "\+" für positive und "\-" für negative Rückmeldungen.

Beispiel: H5P-Inhalt kann mit einem *Browser:Was für eine Art von Programm ist Chrome?* bearbeitet werden.
H5P-Inhalt ist *interaktiv\+Richtig!\-Falsch. Probiere es nochmal!*

5. Nun können Sie den gewünschten Text in das vorgesehene Textfeld eintragen.

"Drag the Words" ist eine klassische Zuordnungsübung. Mit dieser Übung können Sie Studierende fördern und Inhalte wiederholen.

6. Anschließend können Sie den Text in einen Lückentext verwandeln.

Wenn Sie ein Wort mit zwei Sternchen markieren, wird es zu einer Textbox, die später in eine Lücke gezeugen werden kann. Dieser Schritt ist die Grundlage für weitere Textgestaltungen.

Mithilfe eines Doppelpunkts können Sie Ihren Studierenden einen Hinweis geben.

Um eine Rückmeldung zu geben, können Sie nach dem markierten Wort für **positives Feedback** „\+“ und für **negatives Feedback** „\-“ eingeben.

Mit dieser *Übung*

Studierende :an einer Universität immatrikuliert

wiederholen\+Richtig!\-Falsch

7. Abschließend können Sie Feedbackeinstellungen vornehmen. Sie können unterschiedliche Bewertungsbereiche definieren und ausfüllen, welches Feedback den Studierenden nach Bearbeitung der Aufgabe angezeigt werden soll.

▼ Gesamtrückmeldung

Lege Rückmeldungen für einzelne Punktebereiche fest
Klicke auf den "Bereich hinzufügen"-Button, um so viele Bereiche hinzuzufügen, wie du brauchst. Beispiel: 0-20% Schlechte Punktzahl, 21-91% Durchschnittliche Punktzahl, 91-100% Großartige Punktzahl!

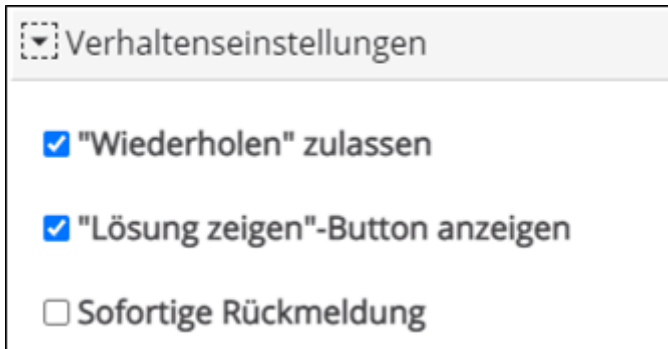
Punktebereich *	Rückmeldung für jeweiligen Punktebereich
0 % - 100 %	<input type="text" value="Trage die Rückmeldung ein"/>

8. Sie können selbstständig über die verschiedenen Punktebereiche bestimmen. Wenn Sie auf **Bereich hinzufügen** klicken, erscheint ein neuer Bewertungsbereich. Mit der Funktion „Gleichmäßig verteilen“ können Sie die Prozentverteilung der einzelnen Bereiche gleichmäßig verteilen lassen.

BEREICH HINZUFÜGEN

× Gleichmäßig verteilen

9. Außerdem können Sie die Verhaltenseinstellungen anpassen. Dabei lässt sich anpassen, welche Buttons bei der Bearbeitung der Aufgabe angezeigt werden sollen.



Verhaltenseinstellungen

- ☒ "Wiederholen" zulassen
- ☒ "Lösung zeigen"-Button anzeigen
- ☐ Sofortige Rückmeldung

10. Unter **Bezeichnungen und Übersetzung** können Sie einstellen welche (inhaltlichen) Meldungen bei der Bearbeitung der Aufgabe angezeigt und wie die einzelnen Buttons benannt werden sollen.



Bezeichnungen und Beschriftungen

Hier können Bezeichnungen bearbeitet oder Texte übersetzt werden, die in diesem Inhalt verwendet werden.

Sprache: German (Deutsch) ▼

Drag Text

Version #2

Erstellt: 29 August 2023 11:26:05 von Steffi

Zuletzt aktualisiert: 31 August 2023 07:44:45 von Daniel