

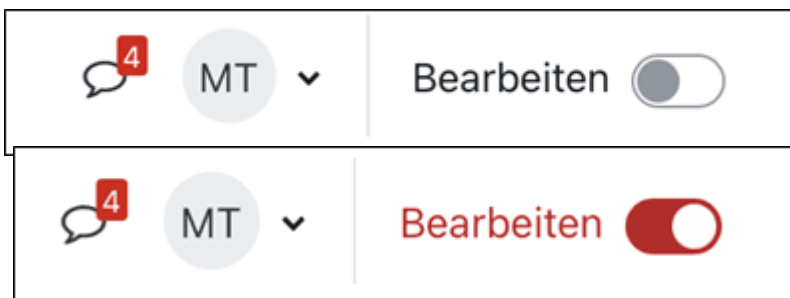
Memory Game

Das klassische Memory Spiel besitzt ein einfaches Prinzip: Umgedrehte Karten werden aufgedeckt, immer in Paaren. Wenn zwei gleich sind, liegt man richtig und bekommt einen Punkt. Dabei müssen die Bilder nicht zwangsweise identisch sein, sie können sich auch in ihrer Bedeutung gleichen. Dieses Spiel kann zum einen als Gedächtnistraining eingesetzt werden, gleichzeitig fördert es aber auch die Kreativität und Konzentration. Mithilfe von Memory kann der Lernprozess aufgelockert werden, wodurch der:die Lernende wieder mehr Spaß beim Lernen empfindet und das Einprägen von Fakten oder Konzepten einfacher wird. Auch kann das Memory dabei helfen, die Bedeutung von Bildern zu hinterfragen und zu erlernen. Weitere vielfältige Verwendungsmöglichkeiten und Einstellungen für dieses interaktive Tool finden Sie hier (in Englisch).

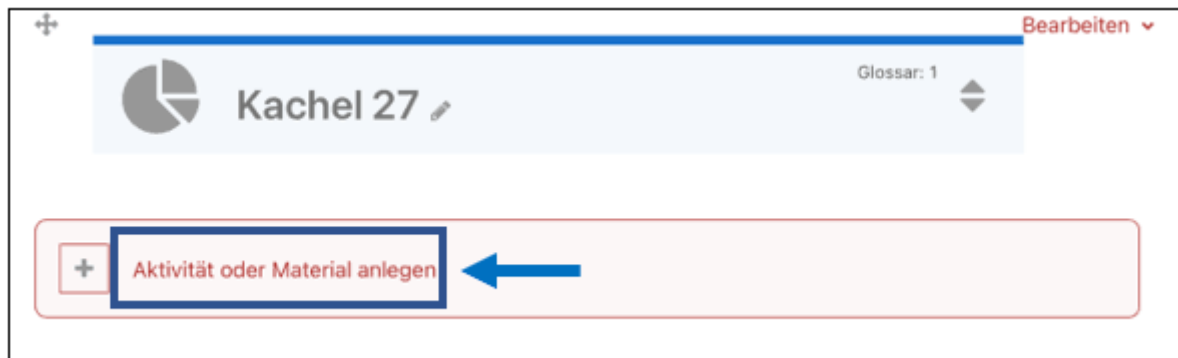
Alle Bilder, die in dieser Anleitung verwendet werden, sind Screenshots der Moodle-Oberfläche.

Aktivität hinzufügen

1. Um die H5P Aktivität „True or False“ 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**.

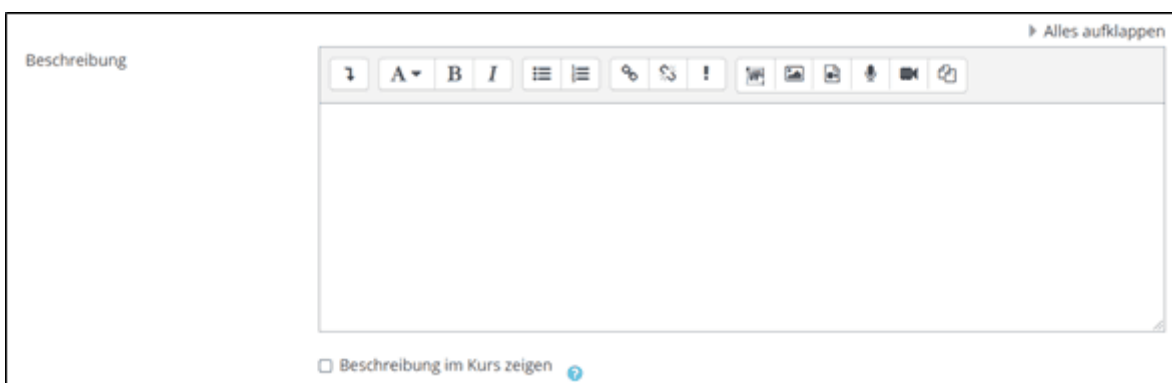


3. Ein neues Fenster öffnet sich. Wählen Sie **Interaktiver Inhalt** aus.

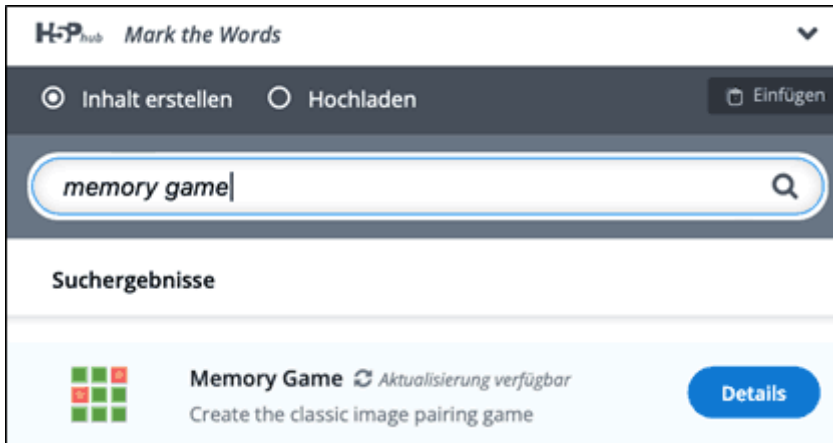


Einstellungen vornehmen

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



2. Wählen Sie anschließend den Inhaltstypen aus, indem Sie **Memory Game** 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.

The screenshot shows a form for creating H5P content. It has a label 'Name' with a red asterisk and a 'Metadaten' tab. Below the label, there's a note: 'Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt'. There is a large empty text input field for the name.








Medien hinzufügen

1. Nun fügen Sie ihr erstes Bild hinzu, indem Sie es über **Hinzufügen** aus Ihren Dateien auswählen und hochladen. Beschreiben Sie es anschließend im Feld **Alternativtext für das Bild**.

The screenshot shows the media upload section of the H5P form. It has a label 'Bild' with a red asterisk. Below it is a button with a green plus icon and the text 'Hinzufügen'. A large blue arrow points from this button to the right. Below the button is a label 'Alternativtext für das Bild' with a red asterisk. Underneath is a descriptive text: 'Beschreibt, was im Bild zu sehen ist. Dieser Text wird von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt.' At the bottom is a large empty text input field for the alt text.

2. Im darauffolgenden Feld wiederholen Sie diese Schritte für das zugehörige Paar-Bild. Dies kann dasselbe Bild sein, oder etwas mit einem identischen Konzept. Vokabeln oder Synonyme können hier auch eingefügt sein, der Kreativität sind hier keine Grenzen








gesetzt! Unter **Beschreibung** können Sie außerdem angeben, welcher Text und welcher Ton bei einem richtigen Paar erscheinen soll. Beispiel für gleiche Bilder:

<p>Bild *</p>  <p> Bild bearbeiten  Urheberrecht bearbeiten</p> <p>Alternativtext für das Bild *</p> <p><small>Beschreibt, was im Bild zu sehen ist. Dieser Text wird von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt.</small></p> <input type="text" value="Apfel"/>	<p>Zugehöriges Bild</p> <p><small>Ein optionales zweites Bild, das mit dem ersten ein Paar bildet, anstatt zweimal das selbe Bild zu verwenden.</small></p>  <p> Bild bearbeiten  Urheberrecht bearbeiten</p> <p>Alternativtext für das zweite Bild</p> <p><small>Beschreibt, was im Bild zu sehen ist. Dieser Text wird von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt.</small></p> <input type="text" value="Apfel"/>
	<p>Ton zum zweiten Bild</p> <p><small>Optionaler Ton, der abgespielt wird, wenn die zweite Karte umgedreht wird.</small></p> <div></div> <p>Beschreibung</p> <p><small>Ein kurzer optionaler Text, der angezeigt wird, wenn das Kartenpaar gefunden wurde.</small></p> <input type="text" value="Richtig! Die Bilder sind gleich"/>



Achtung: Wählen Sie nur Bilder, die Lizenzfrei sind (z.B. von [Pixabay](#), oder eigene Bilder).

Beispiel für unterschiedliche Bilder mit gleichem Konzept:

<p>Bild *</p>  <p> Bild bearbeiten  Urheberrecht bearbeiten</p> <p>Alternativtext für das Bild *</p> <p><small>Beschreibt, was im Bild zu sehen ist. Dieser Text wird von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt.</small></p> <input type="text" value="Gurke"/>	<p>Zugehöriges Bild</p> <p><small>Ein optionales zweites Bild, das mit dem ersten ein Paar bildet, anstatt zweimal das selbe Bild zu verwenden.</small></p>  <p> Bild bearbeiten  Urheberrecht bearbeiten</p> <p>Alternativtext für das zweite Bild</p> <p><small>Beschreibt, was im Bild zu sehen ist. Dieser Text wird von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt.</small></p> <input type="text" value="Paprika"/>
	<p>Ton zum zweiten Bild</p> <p><small>Optionaler Ton, der abgespielt wird, wenn die zweite Karte umgedreht wird.</small></p> <div></div> <p>Beschreibung</p> <p><small>Ein kurzer optionaler Text, der angezeigt wird, wenn das Kartenpaar gefunden wurde.</small></p> <input type="text" value="Richtig! Beide sind Gemüse."/>

Mehrere Karten erstellen

1. Wollen Sie weitere Karten erstellen, dann klicken Sie auf + Karte hinzufügen.



2. Dann können Sie die vorherigen Schritte wiederholen, bis Sie mit der Anzahl der Memory Karten zufrieden sind.

Verhaltenseinstellungen, Erscheinungsbild und Bezeichnungen

In den folgenden drei Reitern können Sie weitere Einstellungen vornehmen, wie beispielsweise die Anordnung und Farbe der Karten, welche ausgewählt werden bei mehr als 2 verwendeten Paaren und in welcher Sprache das Spiel stattfinden soll.

Verhaltenseinstellungen

☒ Karten in einem Quadrat anordnen

Versucht die Karten in der gleichen Zahl von Reihen und Spalten zu anzuordnen. Danach wird die Kartengröße an den verfügbaren Platz angepasst.

Anzahl der zu verwendenden Karten

Wenn die Anzahl größer als 2 ist, werden zufällige Karten aus der Liste ausgewählt.

☒ "Wiederholen"-Button anzeigen

Erscheinungsbild

Themenfarbe

Wähle eine Farbe, um das Spiel zu individualisieren.

Kartenrückseite

Verwende eine benutzerdefinierte Rückseite für die Karten.

Bezeichnungen und Beschriftungen

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

Sprache:

German (Deutsch)

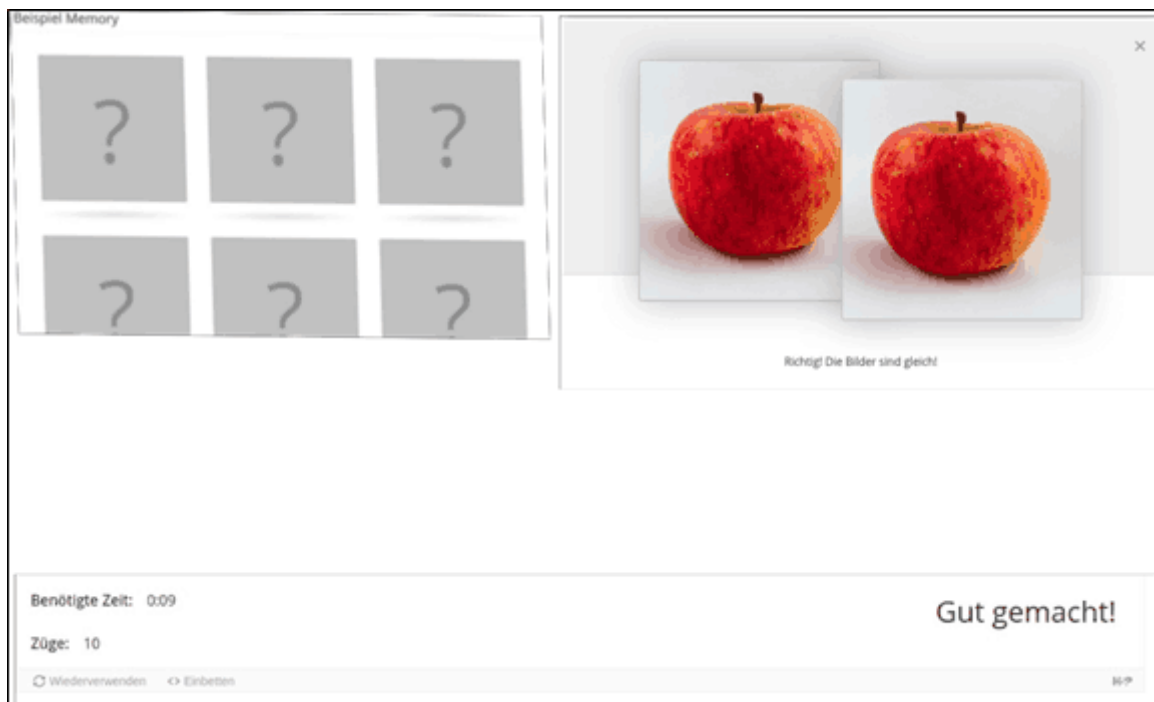
Weitere Einstellungen bearbeiten

- Nachdem Sie Ihre Frage und möglichen Antworten eingefügt haben, gibt es weitere Einstellungen, die verändert werden können. Mittels dieser Reiter haben Sie die Möglichkeit
 - die Verfügbarkeit (Soll die Frage für die Student:innen sichtbar sein?),
 - die Voraussetzungen (Zugriff z.B. nur in einem bestimmten Zeitraum/mit Aktivitätsabschluss oder Mitgliedschaft einer Gruppe),
 - den Aktivitätsabschluss (Abschlusstermin festlegen) sowie
 - die Kompetenzen festzulegen.

Für die einfache Nutzung der Memory Game Funktion, empfehlen wir diese Sondereinstellungen zunächst nicht (weitere Informationen hierzu finden Sie im Hilfskurs unter „Erweiterte Einstellungen bei Moodle-Aktivitäten“).

- Schließen Sie die Aktion ab, indem Sie auf klicken.

3. Nun können Sie das Memory Game testen:



Version #2

Erstellt: 29 August 2023 13:33:35 von Steffi

Zuletzt aktualisiert: 31 August 2023 07:44:24 von Daniel