

Eigene Sounds einfügen

Das Einfügen eigener Audiodateien ist aktuell nur über eine Art Testversion möglich, dem sogenannten Eulennest, welches separat heruntergeladen werden muss. Zukünftig (voraussichtlich ab Sommer 2021) soll diese Funktion aber in den Worksheet Crafter übernommen werden. Zum Einfügen eigener Audiodateien müssen diese im mp3-Format vorliegen und dürfen nicht größer als 50 MB sein. Außerdem sollte die Datei eine konstante Bitrate aufweisen.

In der Materialsuche auf der rechten Seite der Benutzeroberfläche können Sie nun ihre eigenen Soundaufnahmen hinterlegen. Dazu klicken Sie zunächst auf das Ordnersymbol und erstellen einen neuen Ordner, in dem die Sounddateien hinterlegt werden. Als nächstes müssen Sie auf die Schaltfläche mit den beiden Musiknoten klicken. Unterhalb der Materialsuche erscheint nun die Schaltfläche „Sound hinzufügen“, über die Sie ihre Sounddateien in dem neu erstellten Ordner ablegen können.


Die Sounddatei können Sie nun per drag and drop auf dem Arbeitsblatt einfügen. Über den gelben Rahmen kann nun, genauso wie bei der Sprachausgabe über die Computerstimme auch, festgelegt werden, welchen Bereich die Schülerinnen und Schüler anklicken können, um das Abspielen des Sounds zu starten.






Lösungsfelder einfügen

Ein weiteres interaktives Element, das Sie einbinden können, ist das Lösungsfeld. Bei einer Versuchsanleitung bietet es sich beispielsweise an, diese Lösungsfelder dann einzusetzen, wenn Schülerinnen und Schüler sich Versuchsmaterial selbst heraussuchen oder überprüfen sollen, ob das benötigte Material vorhanden ist. Das Lösungsfeld können Sie vor dem jeweiligen Material positionieren und die Schülerinnen und Schüler können dann beispielsweise durch ein +-Zeichen markieren, welches Material vorhanden ist. So ein Lösungsfeld können Sie über die linke Seite im Menü einfügen. Sie als Lehrkraft müssen bei der Erstellung des Materials die richtige Lösung in dieses Feld hineinschreiben, also beispielsweise das +-Zeichen. Für die Schülerinnen und Schüler erscheint dann später auf dem Tablet eine Zuordnungsaufgabe, d.h. sie können die Pluszeichen vor das jeweilige Material ziehen (siehe Abb. 1) und so kennzeichnen, welches Material vorhanden ist beziehungsweise bereits geholt wurde.

Die Gummibärentaucher

Markiere jeweils mit einem +, wenn du dir das Material geholt hast.

Dieses Material brauchst du: 

<p><input type="checkbox"/> eine große Schüssel </p> <p><input type="checkbox"/> ein leeres Glas </p> <p><input type="checkbox"/> ein Papiertuch </p>	<p><input type="checkbox"/> eine leere Teelichtschale </p> <p><input type="checkbox"/> zwei Gummibären </p> <p>Außerdem benötigst du Wasser.</p>
--	---




Abbildung 1: Beispiel für eine Zuordnungsaufgabe (Lösungsfeld) in einer Versuchsanleitung

