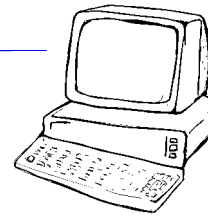


Überblick

Im Ordner *4.5 Lernprogramme* finden Sie RagTime-Dokumente, die von den Lernenden am Bildschirm zu bearbeiten sind. Einige Lernprogramme können in spielerischem Wettbewerb von bis zu fünf SchülerInnen an einem Computer „abgearbeitet“ werden.

Oft können Sie allein durch Einfügen anderer Daten z.B. aus einem Erdkunde- ein Mathematik-Programm erzeugen. Vielleicht lesen Sie deshalb auch die Beschreibung solcher Dokumente, deren Inhalt Sie weniger interessiert. Möglicherweise können Sie auch diese Dokumente für Ihre Arbeit nutzen.

Multiple-Choice	Seite 2
Bild-Klick	Seite 3
Bild-Puzzle	Seite 4
Europa	Seite 5
GeoKlick	Seite 6
Wappen	Seite 7
GradZahl	Seite 8
Prozente	Seite 9



Multiple-Choice

Start	Aufgaben: 11
BeSt-Test	richtig: 7
Aufgabe	Note: 3,2

13 Sie haben eine Ladung von zwei Protonen und sind etwa 10.000 km/h schnell:

- 1 γ -Strahlen
- 2 radioaktive Strahlen
- 3 α -Strahlen
- 4 β -Strahlen

Mit diesem Dokument kann man einen Lernstoff mit Multiple-Choice-Aufgaben am Bildschirm „pauken“.

Klicken Sie zuerst auf den *Start*-Knopf, um die Bewertung zurück zu stellen. Wählen Sie dann die Ihrer Meinung nach richtige Antwort per Mausklick auf den davor befindlichen Knopf. Danach wird die richtige Antwort mit einem Punkt markiert. Die nächste Aufgabe erhalten Sie durch einen Mausklick auf *Aufgabe*.

Rechts oben sehen Sie jeweils die Zahl der bearbeiteten und der richtig gelösten Aufgaben und eine Bewertung in Form einer Note.

Dieser Test enthält Aufgaben zur Atomphysik. Wenn Sie diesen Test für andere Zwecke verwenden wollen, öffnen Sie im Inventar des Dokumentes das Rechenblatt *Aufgaben*. Hier können Sie ab Zeile 33 und Spalte C eigene Aufgaben mit bis zu fünf Auswahlantworten in der vorgegebenen Struktur eingeben. Sichern Sie anschließend das Dokument unter einem geeigneten Namen.

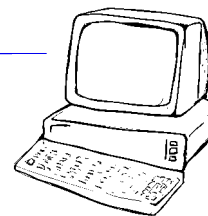


Bild-Klick

Welche Tätigkeit wird im Bild dargestellt?

Klicke auf das passende Wort!



helfen

- bremsen
- fahren
- helfen
- kochen
- platzen
- sitzen
- würfeln

©2001 BeSt

9 Sekunden Standardzeit

Bei diesem Dokument handelt es sich um ein kleines Lernprogramm für die Arbeit am Bildschirm. In diesem Beispiel geht es darum, das Sprachverständnis von deutschen Verben zu testen, zu üben und zu fördern.

Dem Lernenden werden immer wieder Bilder präsentiert, die eine Tätigkeit beschreiben. Dazu werden sieben Verben zur Auswahl angeboten. Per Mausklick entscheidet sich der Lernende für ein Verb. Daraufhin wird ihm für eine einstellbare Zeitspanne groß die richtige Lösung gezeigt, bevor es mit dem nächsten Bild weiter geht.

Wie bei anderen Dokumenten des medienwerkstatt-**LEHRERoffice** finden Sie auch hier im Inventar des Dokumentes eine *Datenbank*, in der Sie in Spalte A die Bilder und in Spalte B die Wörter nach Belieben löschen, ändern oder ergänzen können.

Dieses Dokument kann so auch für völlig andere Lerninhalte - auch aus anderen Fachgebieten - verwendet werden. Sie sollten dann die Überschrift des Layouts ändern und das Dokument unter einem anderen geeigneten Namen speichern.

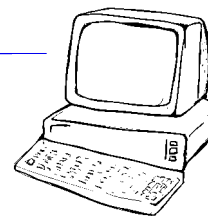
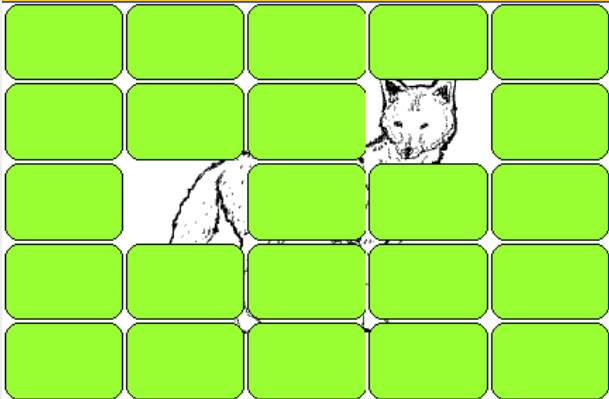


Bild-Puzzle

Bild-Puzzle

Was verbirgt sich hinter den grünen Platten?
 Diese grünen Platten kannst du weg klicken.
 Klicke auf das richtige Wort, wenn du es weißt.



tree-frog

sea-horse

antelope

armadillo

ignana

wolf

Neu beginnen
Neue Aufgabe
8 Punkte für Alfred Grupp

Bernhard Storch	22 P	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
Peter Baral	14 P	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>
● Alfred Grupp	7 P	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: blue;"></div>
?	0 P	
?	0 P	

© 2003 BeSt Medienwerkstatt Mühlacker

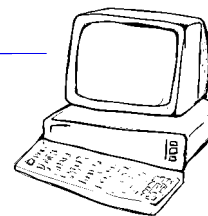
Dieses Lernspiel kann von bis zu fünf SchülerInnen an einem Rechner gespielt werden. Links unten werden die Namen der SpielerInnen eingetragen.

Durch einen Klick auf *Neue Aufgabe* wird den SpielerInnen reihum - zunächst hinter den grünen Platten versteckt - das Bild eines Tieres präsentiert, und rechts daneben sechs englische Tiernamen. Die Platten kann man weg klicken, bis man glaubt, das Tier erkannt zu haben. Dann klickt man auf den betreffenden Namen.

Von zunächst 10 Punkten werden für jede Platte 1 Punkt und für jede falsche Antwort 2 Punkte abgezogen.

Auch bei diesem Dokument finden Sie im Inventar des Dokumentes ein Rechenblatt *Datenbank*. Hier können Sie die vorhandenen Daten (die Bilder in Spalte A, die Namen in Spalte B) löschen, überschreiben oder ergänzen.

Neben englischen Tiernamen sind für dieses Lernspiel viele andere Inhalte denkbar. Nach solchen Änderungen sollten Sie das Dokument unter einem anderen Namen speichern. Gegebenenfalls sollten Sie auch die Überschrift im Layout ändern.



Europa

Wo liegt die Hauptstadt von Österreich?

<input type="radio"/>	Maria	100 P
<input checked="" type="radio"/>	Spieler 2	15 P
<input type="radio"/>	Spieler 3	5 P
<input type="radio"/>	ede	25 P
<input type="radio"/>	Spieler-6	0 P

<input checked="" type="radio"/>	Städte
<input type="radio"/>	Staaten
<input type="radio"/>	Nummer
<input type="radio"/>	Lösung
<input type="radio"/>	Lücke
<input checked="" type="radio"/>	Punkt

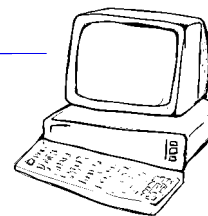
Diese Europa-Karte können Sie mit den Namen der Länder oder der Hauptstädte oder ohne solche Namen ausdrucken. Ihre Wahl treffen Sie mit den Radio-Knöpfen links unten.

Mit diesen Knöpfen können Sie weiter wählen, ob alleine die Punkte, oder ob diese Punkte mit einer Nummer, mit einem Lückentext oder mit der Lösung gezeigt werden.

Wenn die Städte nur mit einem Punkt angezeigt werden, können bis zu fünf SchülerInnen mit diesem Dokument am Bildschirm interaktiv lernen. Sie müssen per Mausclick Fragen wie „Wo liegt Helsinki?“ beantworten.

Auch dieses Dokument können Sie für Ihre Zwecke ändern. Allerdings erfordert dies einigen Aufwand. Für den Fall dass Sie diesen Aufwand nicht scheuen, wird im folgenden kurz beschrieben, wie das Dokument aufgebaut ist:

Im Hintergrund liegt die Karte. Darüber liegen kleine Text-Container, deren Inhalt vom Zustand der Knöpfe und von der Zeit abhängt. Eine Ebene darüber bedeckt ein großer unsichtbarer Knopf die gesamte Karte. Über diesem liegen kleine unsichtbare Knöpfe. Wesentliche Teile des Programmes finden sich im Rechenblatt *Steuerung*.



GeoKlick



BRD

Klicke auf **Bayern** !

GeoKlick

START

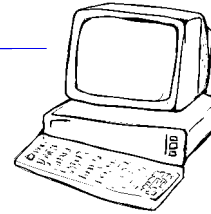
Letzter Klick auf: Mecklenburg-Vorpommern

10 Punkte

















Dieses Arbeitsblatt setzt voraus, dass **GeoInsight** von der RagTime-CD (aus dem Ordner „Weitere Anbieter.../Comgrafix“) installiert ist.

Klicke zuerst auf „START“ und sammle dann Punkte, indem du die dir gestellten Aufgaben per Mausclick nchtigst.

Auch dieses Arbeitsblatt setzt eine Installation der RagTime-Erweiterung **GeoInsight** voraus. Dieses kleine Lernprogramm fordert dazu auf, auf bestimmte Länder der BRD zu klicken. Bei Treffern erhält man Punkte.

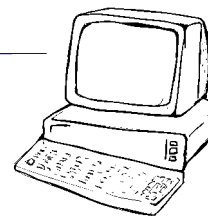


Wappen

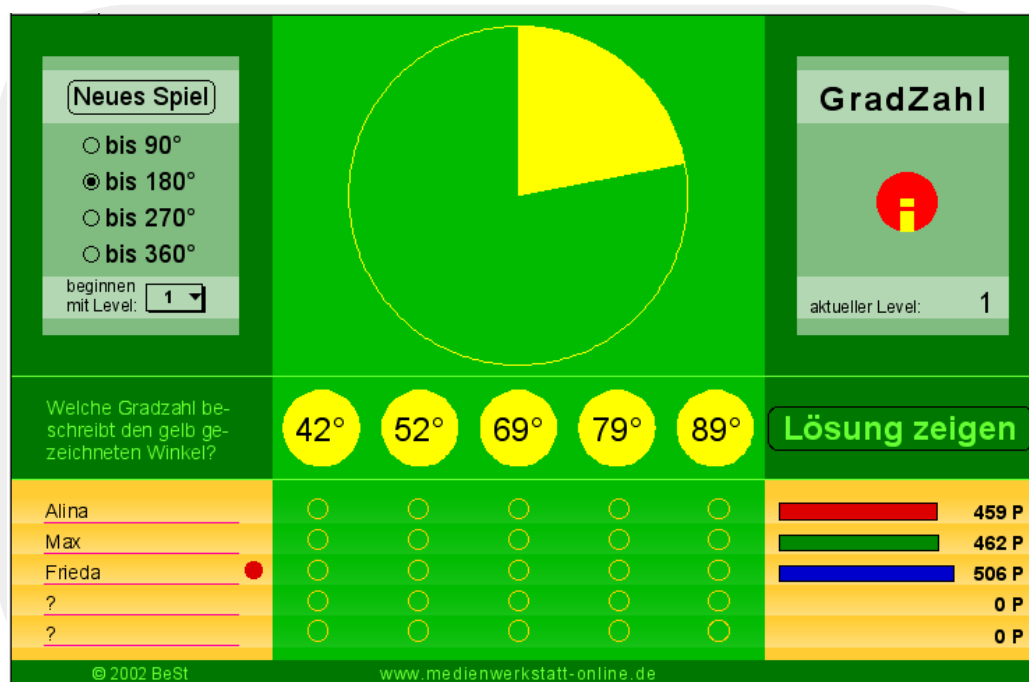
Thüringen 	Brandenburg 	Hamburg 	Niedersachsen 	<p>Zu welchem Land wird das richtige Wappen gezeigt? Klicke auf ein solches Wappen oder auf den Knopf „Mischen“.</p> <p>„Mischen“ gibt einen Punktabzug, wenn mindestens ein richtiges Paar zu sehen ist.</p> <p>Mischen</p> <p>40 P</p> <p><input type="checkbox"/> Lernen</p>
Berlin 	Niedersachsen 	Sachsen-Anhalt 	Bremen 	
Thüringen 	Nordrheinwestfalen 	Nordrheinwestfalen 	Schleswig-Holstein 	
Baden-Württemberg 	Bremen 	Berlin 	Sachsen 	

Dies ist ein kleines Lernspiel für die Arbeit am Bildschirm. Es geht darum, die Wappen den richtigen Ländernamen zuzuordnen. Klickt der Spieler auf ein richtiges Paar, erhält er einen Punkt gutgeschrieben, bei Fehlern gibt es Punktabzug. Nach jedem Klick wird neu gemischt. Die Aufgabenstellung wird mit der Zeit zunehmend dadurch erschwert, dass immer weniger richtige Paare angezeigt werden.

Dieses Lernprogramm können Sie leicht für andere Bild-Wort-Zuordnungen verwenden. Öffnen Sie dazu im Inventar des Dokumentes das Rechenblatt *Datenbank*. Hier müssen Sie nur die Worte in Spalte A und die Bilder in Spalte B durch andere ersetzen. Danach empfiehlt es sich, das Dokument unter einem anderen Namen zu sichern.



GradZahl



Neues Spiel

bis 90°

bis 180°

bis 270°

bis 360°

beginnen mit Level:

Welche Gradzahl beschreibt den gelb gezeichneten Winkel?

42° 52° 69° 79° 89°

Lösung zeigen

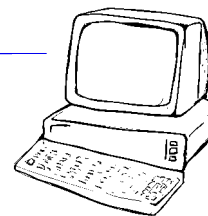
Alina	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	459 P
Max	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	462 P
Frieda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	506 P
?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0 P
?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0 P

© 2002 BeSt www.medienwerkstatt-online.de

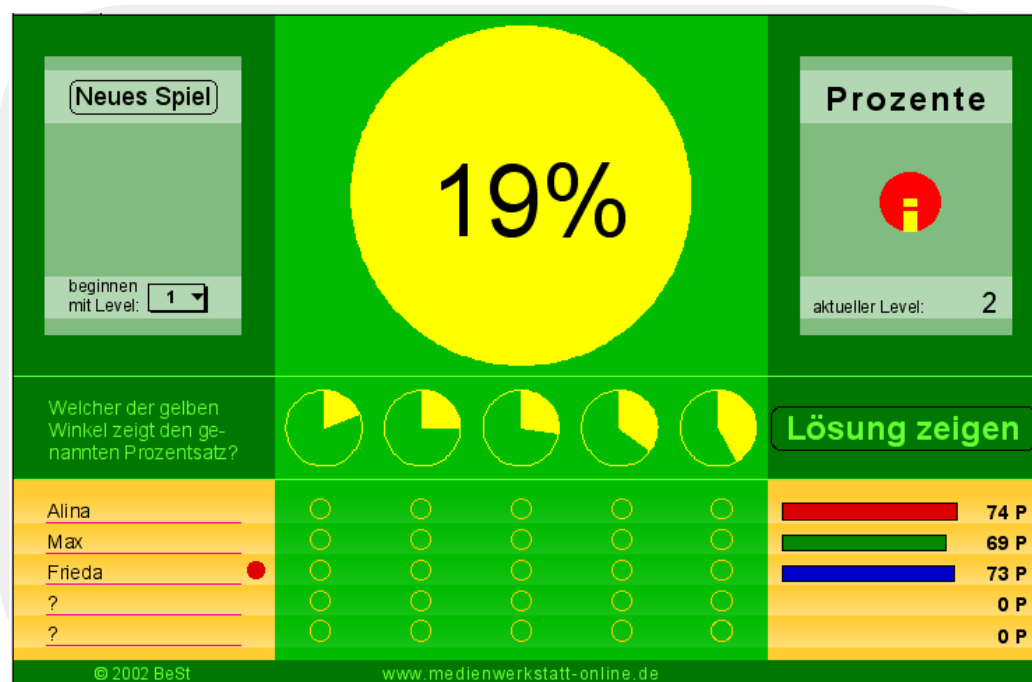
1. Wählen Sie zuerst links oben Winkel bis 90°, 180°, 270° oder 360°.
2. Bestimmen Sie mit dem Einblendmenü den gewünschten Einstiegslevel (für Anfänger ist der Level 1 gedacht).
3. Tragen Sie Ihren Namen und ggf. die Namen der MitspielerInnen in die Textfelder am unteren linken Seitenrand ein. (Schreibzelle anklicken und durch Überschreiben den neuen Namen eintragen.)
4. Klicken Sie auf den Button *Neues Spiel*.
5. Ein blinkender roter Punkt fordert die SpielerInnen abwechselnd auf, aus fünf gegebenen Möglichkeiten die richtige zu wählen.

GradZahl soll SchülerInnen eine abwechslungsreiche Übungsplattform bieten, bei der die Kinder in der Regel nicht alleine, sondern in Gruppen bis zu fünf SchülerInnen das Schätzen bzw. Erkennen von Winkelgrößen trainieren können. Der Schwierigkeitsgrad wird im Laufe des Spieles dadurch erhöht, dass die Auswahlmöglichkeiten immer enger beieinander liegen.

Selbst wenn es nicht jedermanns Sache sein wird: auch dieses Dokument können Sie ändern. Sehen Sie auf der nächsten Seite, wie mit nur wenigen Änderungen ein neues Programm entstanden ist.



Prozente



Neues Spiel

beginnen mit Level: 1

Prozente

aktueller Level: 2

Welcher der gelben Winkel zeigt den genannten Prozentsatz?

Lösung zeigen

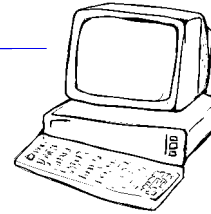
Alina	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	74 P
Max	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	69 P
Frieda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	73 P
?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0 P
?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0 P

© 2002 BeSt www.medienwerkstatt-online.de

1. Bestimmen Sie mit dem Einblendmenü den gewünschten Einstiegslevel (für Anfänger ist der Level 1 gedacht).
2. Tragen Sie Ihren Namen und ggf. die Namen der MitspielerInnen in die Textfelder am unteren linken Seitenrand ein. (Schreibzelle anklicken und durch Überschreiben den neuen Namen eintragen.)
3. Klicken Sie auf den Button *Neues Spiel*.
4. Ein blinkender roter Punkt fordert die SpielerInnen abwechselnd auf, aus fünf gegebenen Möglichkeiten die richtige zu wählen.

Sicher bemerken Sie, dass dieses Lernprogramm dem zuvor besprochenen *GradZahl* sehr ähnlich ist. Vielleicht haben Sie eine Idee für ein weiteres ähnliches Lernprogramm und wollen das Grundgerüst des vorliegenden Programmes nutzen?

Bei Interesse können Sie die gesamte Programmierung im Inventar des Dokumentes finden, vor allem in den verschiedenen Rechenblättern, aber auch in den benutzten Knöpfen.



Weiterentwicklung

Neue Ideen, Anregungen, Verbesserungsvorschläge und Kritik zu den Dokumenten des medienwerkstatt-**LEHRERoffice** nimmt gerne entgegen:

Medienwerkstatt Mühlacker
Pappelweg 3
75417 Mühlacker
Tel.: 07041-83343
info@medienwerkstatt.de
www.medienwerkstatt.de