

«Clic» dich durch

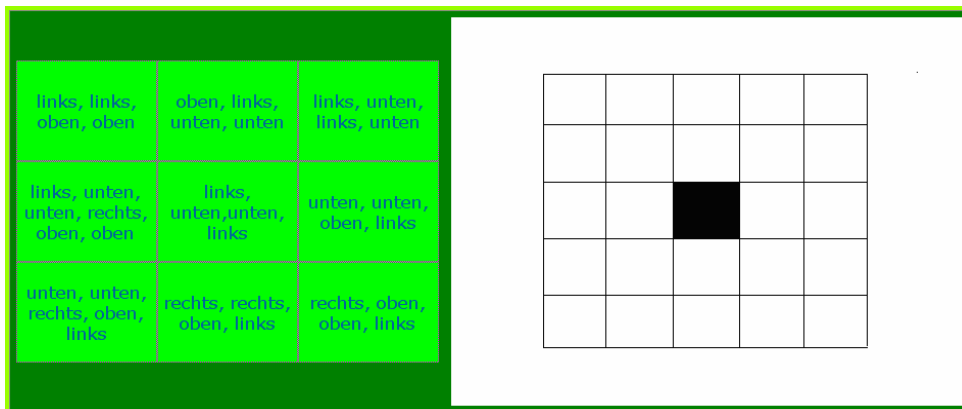
US

Benötigte Hard- oder Software

- Clic 3.0

Anmerkung: Diese Software kann kostenlos beim Österreichischen Bildungsserver heruntergeladen werden (<http://clic.eduhi.at>).
Die Anleitung ist optimiert für Clic 3.0.

Ziel Eigene Lernprogramme für die Schülerinnen und Schüler erstellen.



Arbeitsschritte für die Lehrperson um ein Lernprogramm zu erstellen:

1. Nach der Installation der Software **Clic 3.0** kannst du durch das An-klicken des Symbols **Clic** mit dem Erstellen einer Übung beginnen.

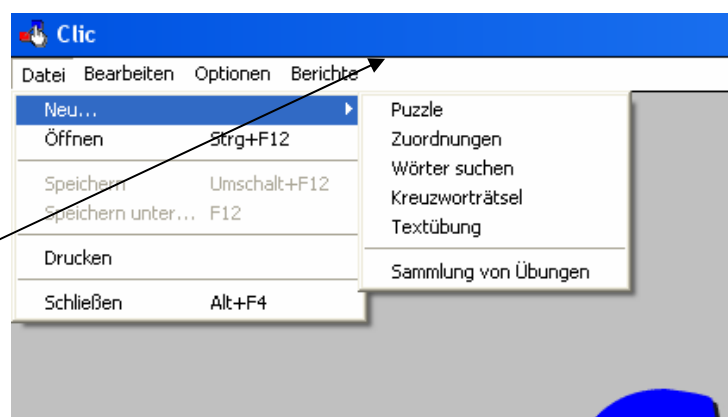


2. **Datei - Neu....**

Wähle die passende Übungsform aus:

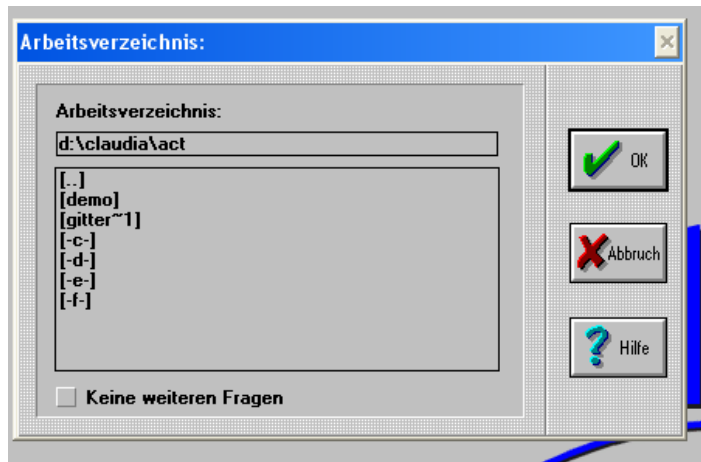
- Puzzle
- Zuordnungen
- Wörter suchen
- Kreuzworträtsel
- Textübung

Im folgenden Beispiel wird exem-
plarisch gezeigt, wie man eine
Übung zur Übungsform „Zuord-
nungen“ erstellen kann.



«Clic» dich durch

3. Im nächsten Schritt kannst du das Arbeitsverzeichnis auswählen.



4. Erstellung der Zuordnungsübung:

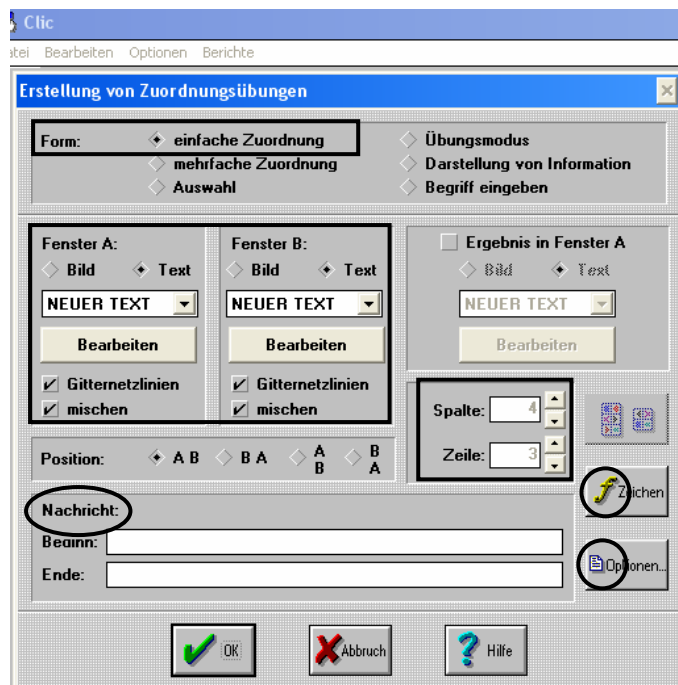
- a) Wähle die Form aus:

Bei der einfachen Form passt immer ein Feld vom Fenster A zu einem Feld von Fenster B.

- b) Bei Fenster A und B werden die benötigten Texte oder Bilder eingegeben. Klickst du auf **Bearbeiten**, öffnet sich der **Editor** und du kannst den Text eingeben. Dabei schreibst du pro Zeile, was beim Übungsprogramm in ein Feld kommen soll.

Möchtest du zum Beispiel bei Fenster B ein Bild einsetzen, so kannst du die Bitmapdatei angeben.

- c) Wähle die Anzahl Spalten und Zeilen, welche die Anzahl Felder pro Fenster ausmachen.
- d) Bei **Nachricht** kannst du unter **Beginn** die Aufgabenstellung notieren und bei **Ende** zum Beispiel ein Lob hineinschreiben, welches erscheint, sobald die Übung beendet ist.
- e) **Zeichen** ⇒ siehe Punkt 5.
- f) **Optionen** ⇒ siehe Punkt 6.



«Clic» dich durch

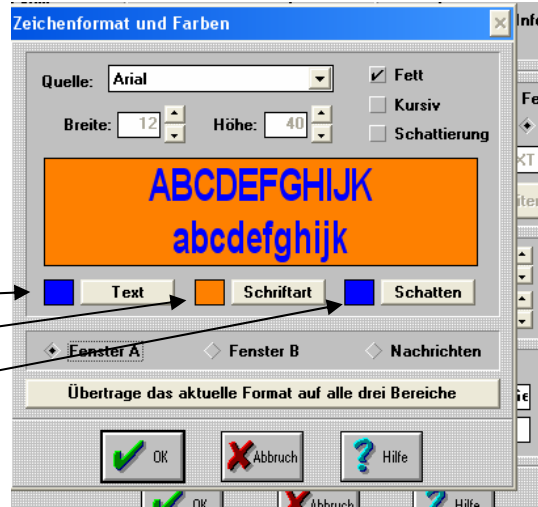
5. Zeichen

Nun kannst du die Fenster A und B sowie die Nachrichten formatieren und einfärben.

Farbe des Textes

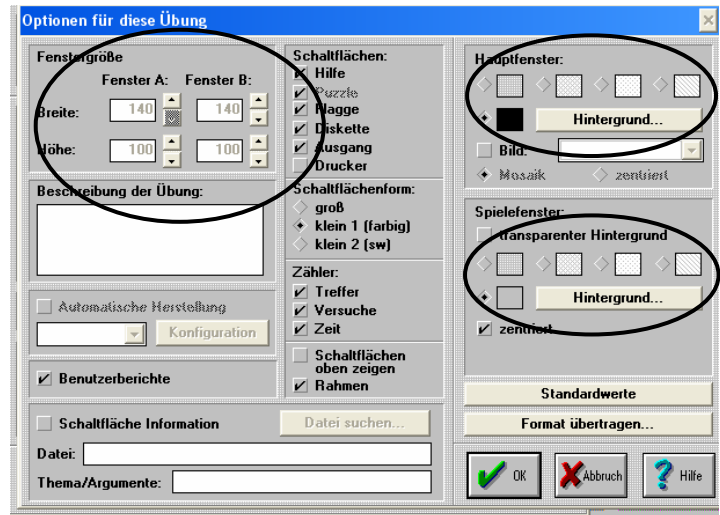
Farbe des Hintergrundes

Schatten ist die Farbe, welche erscheint, sobald das Kind ein Feld weggespielt hat.



6. Optionen

Individuell kannst du hier die Fenstergrösse und die Farben des Haupt- und des Spielfensters wählen.



7. Zum Abspeichern wählst du **Datei - Speichern unter...**

Dabei erscheint dieses Fenster.

Bei **Datei** kannst du nun den Namen dieser Übung eingeben.

