



Leitfaden zu *JClic*

Inhaltsverzeichnis

1.	WAS IST JCLIC?	4
2.	WER DARF JCLIC VERWENDEN?	4
3.	WIE KANN JCLIC (JCLIC-AUTHOR, JCLIC-PLAYER) INSTALLIERT WERDEN?.....	5
4.	WIE KANN EIN NEUES JCLIC-PROJEKT ANGELEGT WERDEN?	6
5.	PROGRAMMOBERFLÄCHE:	7
5.1	REGISTERKARTE „PROJEKT“	8
5.2	REGISTERKARTE „MEDIATHEK“	9
5.3	REGISTERKARTE „ÜBUNGEN“	11
	Wie können Übungen im JClic-Author erstellt werden?.....	11
5.1.1	Registerkarte „Optionen“	13
5.1.2	Registerkarte „Fenster“	14
5.1.3	Registerkarte „Nachrichten“	15
5.3.4	Registerkarte „Tafel“	16
5.3.5	Typen von Übungen.....	16
	Zuordnung.....	18
	Mehrfache Zuordnung.....	18
	Einfache Zuordnung	21
	Übungsmodus / Forschendes Lernen	21
	Auswahl / Suchübung	21
	Darstellung von Informationen	22
	Puzzle	23
	Puzzle Ordnen	23
	Puzzle: Austauschen.....	24
	Puzzle: Verschieben	24
	Textübung.....	25
	Lückentext	25
	Text ergänzen.....	27
	Wörter finden	27
	Elemente ordnen.....	27
	Begriffe eingeben	27
	Kreuzwörterrätsel.....	27
	Wortsuchübung.....	29
5.3.6	Zusatzfunktion Arith.....	30
5.4	REGISTERKARTE „SEQUENZEN“	31
6.	WIE KÖNNEN JCLIC-ÜBUNGEN GESPEICHERT WERDEN?	32
6.1	OFFLINE ÜBUNGEN (.JCLIC.ZIP)	32
6.2	ONLINE-ÜBUNGEN / JCLIC-APPLETS (.HTM)	32
6.3	PROJEKT INSTALLER (.JCLIC.INST).....	33
7.	WIE KÖNNEN ÜBUNGEN AUS CLIC 3.0 UMGEWANDELT WERDEN?	33

Vorwort

Dieses Basisskriptum erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Abstimmung erfolgte für den praxisorientierten Unterricht im Bereich der Aus- und Weiterentwicklung mit dem Ziel, die Grundfunktionalitäten des Programmes zu beschreiben und eine Handreichung für Studierende darzustellen.

Übungssammlung = JClic-Projekt
Eine einzelne Übung = JClic-Objekt

1. Was ist JClic?

JClic ist die Weiterentwicklung von Clic 3.0, dem Autorentool zum Erstellen von computerbasierten interaktiven Übungen mit Multimediaunterstützung. Der Begriff „JClic“ steht für JavaClic (Java = Programmiersprache).

Das Programm JClic ist ein einfach zu bedienen und erfordert keine Programmierkenntnisse. Die erstellten Übungen können Offline oder Online durchgeführt werden.

JClic setzt sich aus zwei Programmen zusammen: einerseits aus dem JClic-Player, andererseits aus dem JClic-Author.

JClic-Player

Der JClic-Player dient zum Abspielen und Ausführen der interaktiven Übungen. Er ermöglicht das Aufbauen von Übungsbibliotheken sowie die Auswahl zwischen verschiedenen Designs und Übungsfunktionen.



Jclic.Ink

JClic-Author

Das Autorentool JClic-Author dient zum Erstellen, Bearbeiten und Testen von JClic Projekten. Mit Clic 3.0. erstellte Übungspakete können rasch und problemlos in das neue Format JClic konvertiert werden (siehe Punkt 7). Weitere Funktionen sind die Erstellung webfähiger Übungen (siehe Punkt 6.2) sowie die automatische Archivierung und Installation von JClic Projekten (siehe Punkt 6.3).



JClic author.Ink

2. Wer darf JClic verwenden?

Das Programm steht unter der **GNU General Public License (GPL)**, das ist eine von der Free Software Foundation herausgegebene Lizenz für die Lizenzierung freier Software.

Die GPL gewährt jedermann die folgenden **vier Freiheiten** als Bestandteile der Lizenz.

- Die Freiheit, ein Programm für jeden Zweck zu nutzen.
- Die Freiheit, Kopien des Programms kostenlos zu verteilen (wobei der Quellcode mitverteilt oder dem Empfänger des Programms auf Anfrage zur Verfügung gestellt werden muss).
- Die Freiheit, ein Programm den eigenen Bedürfnissen entsprechend zu ändern (die Verfügbarkeit des Quellcodes ist durch 2. garantiert).
- Die Freiheit, auch nach 3. veränderte Versionen des Programms unter den Regeln von 2. vertreiben zu dürfen (wobei der Quellcode wiederum mitverteilt oder dem Empfänger des Programms auf Anfrage zur Verfügung gestellt werden muss).

(vgl. <http://de.wikipedia.org>, 10.08.2005, 18:00)

Unter folgender Internetadresse kann das Programm heruntergeladen werden: <http://clic.eduhi.at>

3. Wie kann JClic (JClic-Author, JClic-Player) installiert werden?

Das Programm benötigt das aktuelle Java-PlugIn (Java = Programmiersprache), daher muss dieses vorab installiert werden. Sie können sich dieses unter folgender Website herunterladen:

<http://java.sun.com/>

Auf folgender Website finden Sie ein *.exe – File, dass den JClic-Player und JClic-Author gleichzeitig auf Ihrem Rechner installiert. Es werden auf dem Desktop zwei Icons (grafisches Symbol) angelegt mit Hilfe dieser die Programme gestartet werden können.

<http://clic.eduhi.at/>

Das Autorenprogramm JClic-Author

JClic-Author ist jenes Programm, in dem interaktive Übungen erstellt werden können. Eine anschauliche und intuitiv zu bedienende Benutzeroberfläche hilft beim Erstellen, Bearbeiten und Veröffentlichen dieser Übungen.

4. Wie kann ein neues JClic-Projekt angelegt werden?

Um Übungen erstellen zu können, muss vorerst ein neues Projekt angelegt werden. Ein JClic-Projekt kann mehrere Übungen beinhalten (Übungssammlung) oder aus einer einzelnen Übung (JClic-Objekt) bestehen. Im Gegensatz zu Clic 3.0 wird kein zusätzliches Programm benötigt, um eine Übungssammlung zu erstellen.

Klicken Sie in der Menüleiste auf „Datei“ und anschließend auf den Punkt „Neues Projekt“. Sie erhalten folgendes Fenster:

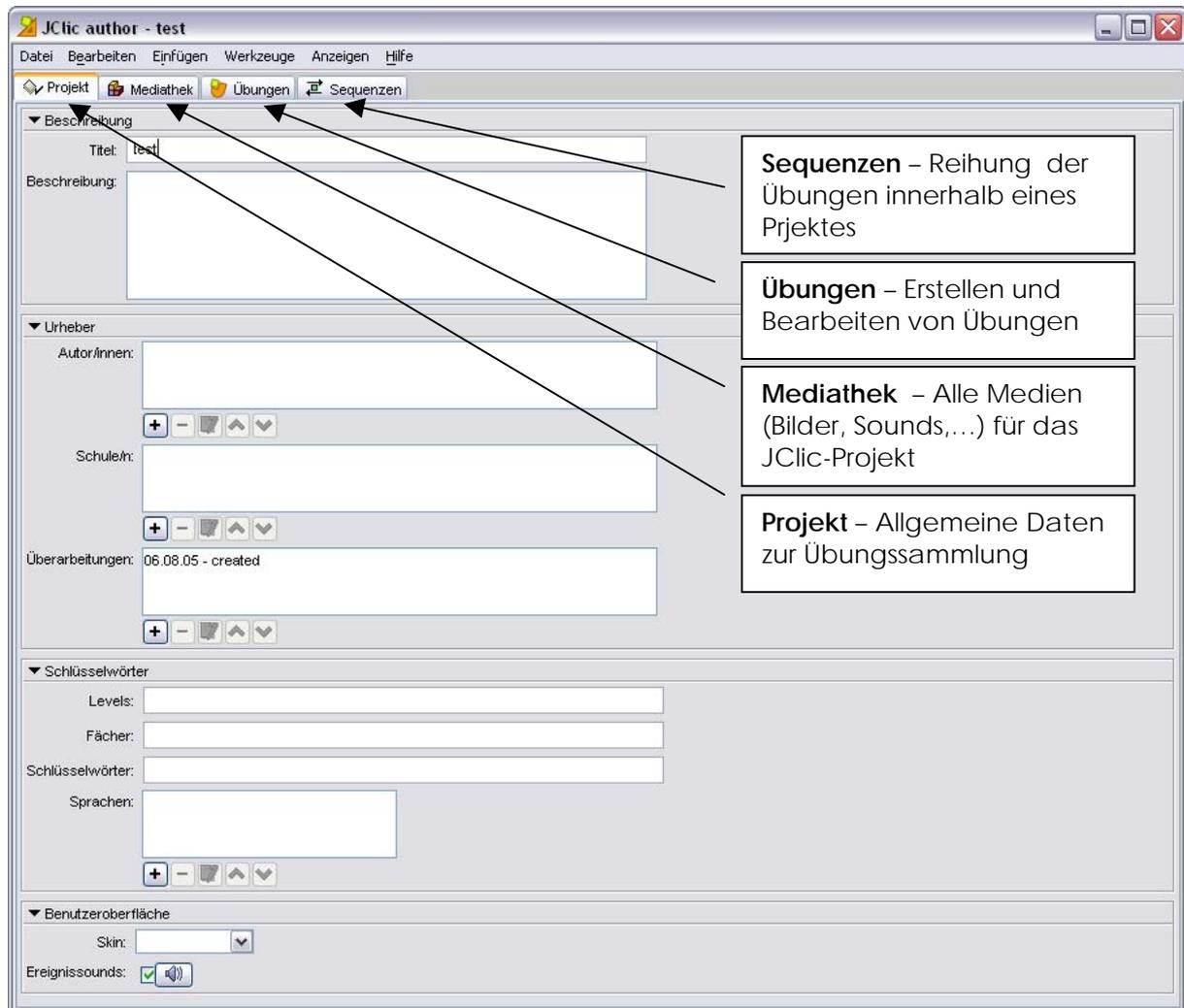


Geben Sie im Feld „Name des Projektes“ eine Bezeichnung für das Projekt ein und wählen Sie mit der Schaltfläche „Durchsuchen...“ einen Speicherort.

Am ausgewählten Speicherort wird ein neuer Ordner mit dem jeweiligen Projektnamen angelegt. In diesem Ordner werden alle Inhalte wie Medien usw. des JClic-Projektes gespeichert.

5. Programmoberfläche:

Die Programmoberfläche setzt sich aus der Menüleiste und 4 Registerkarten zusammen:



Das Programm ist nach Registerkarten strukturiert.

TIPP:

Wichtig ist, in der Registerkartenstruktur immer von links nach rechts vorzugehen. Somit kann kein Schritt zum erfolgreichen Erstellen einer Übung übersehen werden.

5.1 Registerkarte „Projekt“

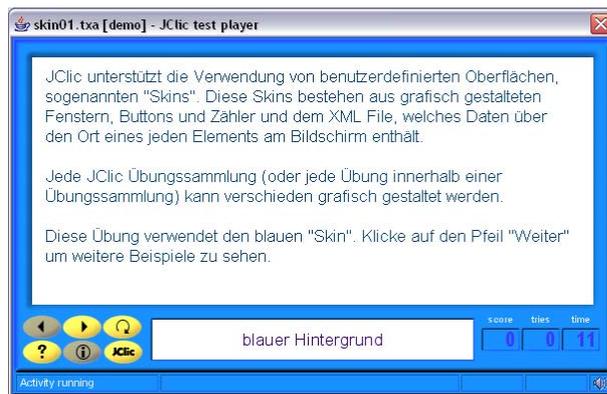
In der Registerkarte „Projekt“ können allgemeine Einstellungen zur JClic-Übungssammlung vorgenommen werden.

TIPP:

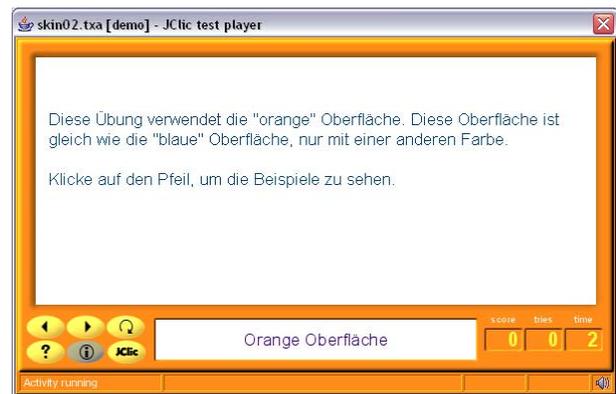
Sollten nicht alle Bereiche sichtbar sein, so klicken Sie auf das schwarze Dreieck neben der Überschrift. Erst dann öffnet sich ein Pull-Down Bereich.

The screenshot shows the 'Projekt' settings window with four callout boxes:

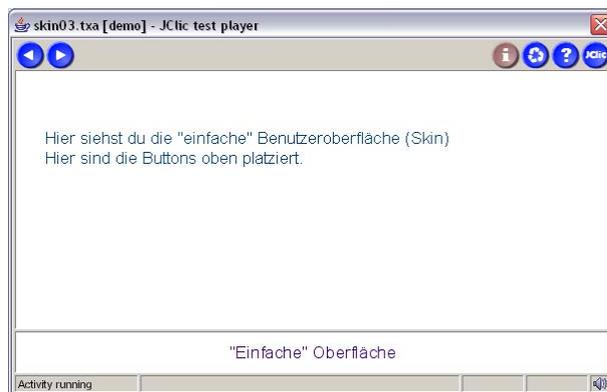
- Beschreibung:** Hier kann ein Titel und eine Beschreibung (z.B. Ziele der Übungssammlung, Anweisungen,...) zum JClic-Projekt eingetragen werden, welche schließlich für den Anwender sichtbar werden.
- Urheber:** Es können die Autoren, Institutionen und Überarbeitungen des JClic-Projektes eingetragen werden. Durch Klick auf den Button „+“ werden diese hinzugefügt. Auch Änderungen oder Löschungen können durch die weiteren Schaltflächen vorgenommen werden.
- Schlüsselwörter:** Es besteht die Möglichkeit, allgemeine Angaben zum JClic-Projekt einzutragen z. B. Zielgruppe, Fächer, Schwierigkeitsgrad,...
- Benutzeroberfläche:** Unterschiedliche Darstellungsdesigns (siehe unten) von JClic-Projekten können ausgewählt werden. Weiters können Ereignissounds für Übungen zugewiesen werden.



@blue.xml



@orange.xml



@simple.xml



@default.xml

5.2 Registerkarte „Mediathek“

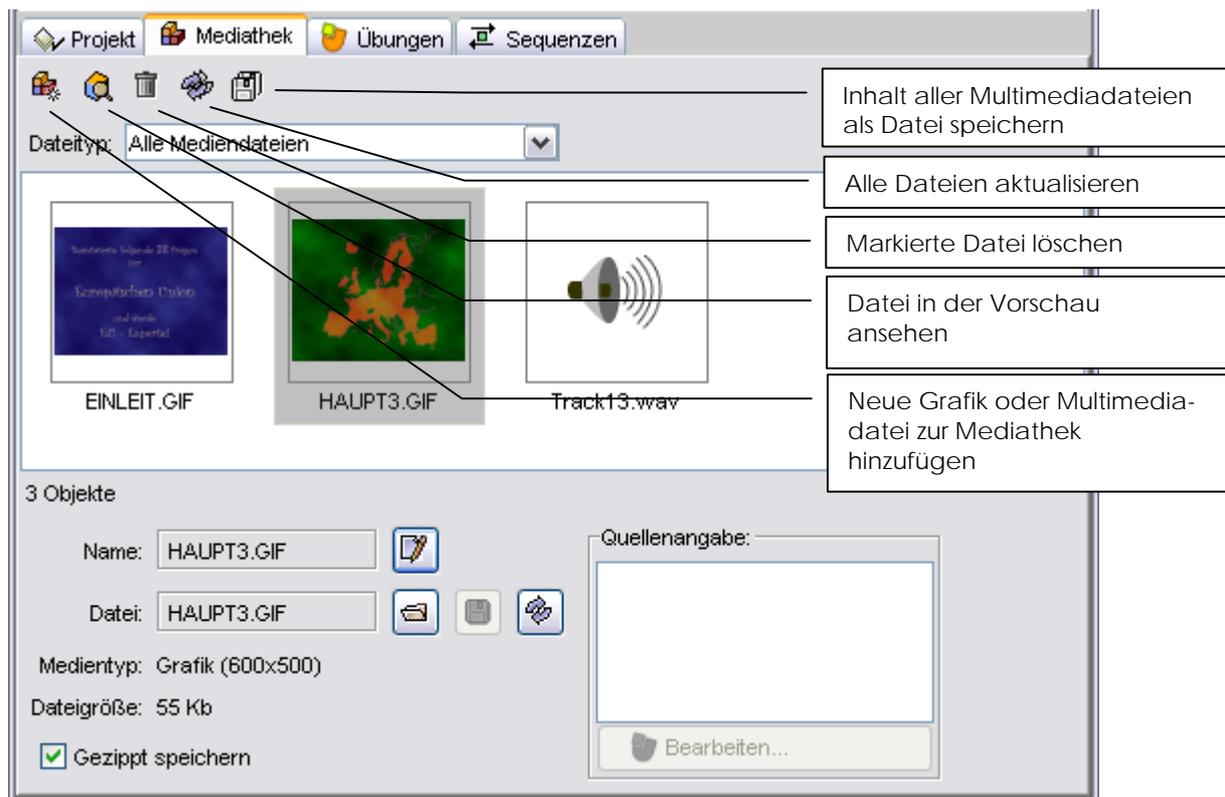
Die Mediathek stellt den gesammelten Speicherort aller im JClic-Projekt verwendeten Medien wie Bilder, Grafiken, Hörbeispiele, Videos usw. dar. Erst wenn sich die Dateien in der Mediathek befinden, können diese auch im JClic-Projekt verwendet werden.

Diese in die Mediathek importierten Multimediaobjekte werden schließlich automatisch komprimiert und in das JClic-Projekt gespeichert.

Im Gegensatz zum Clic 3.0 ist im JClic nicht mehr der Speicherort der Multimedia-Objekte wichtig.

Im Hauptfenster der Mediathek sind Miniaturansichten der Grafiken und animierten GIFs zu sehen. Alle anderen Ressourcen werden durch Symbole dargestellt, welche die Dateiart anzeigen.

Folgende Grafik stellt die Bearbeitungsmöglichkeiten innerhalb der Registerkarte „Mediathek“ dar.



In linken Bereich können mit der Schaltfläche „Neue Grafik oder Multimedia-Datei zur Mediathek hinzufügen“, Multimediaobjekte (Bilder, Sounds, Videos) in das JClic-Projekt eingebunden werden.

Folgende Formate können eingebunden werden:

- Grafikdateien: *.gif, *.jpg, *.png
- Sounds: *.wav, *.mp3, *.ogg, *.au, *.aiff
- MIDI-Files: *.mid
- Videodateien: *.avi, *. Mov, *.mpeg
- Flash 2.0 files: *.swf
- Skins: *.xml
- Schriften: *.tiff

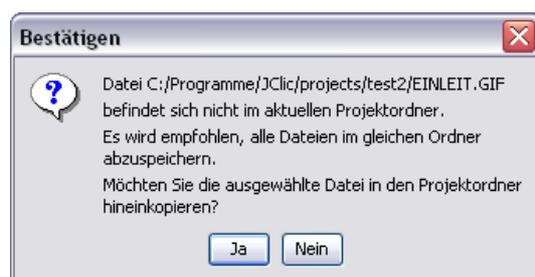
Mit Hilfe des Drop-Down-Fensters „Dateityp“ wählen Sie aus, welche Dateitypen aktuell angezeigt werden sollen.

TIPP:

Wenn Sie Bilder importieren, ist es wahrscheinlich, dass folgender Hinweis erscheint:

Bestimmen sich die Bilder nicht im selben Ordner, wie das JClic-Projekt, so erscheint dieses Fenster. Bestätigen Sie dieses mit „Ja“, um die Bilder in den JClic-Ordner der Übung zu kopieren.

Bei „Nein“ sucht sich JClic die Dateien beim Öffnen der Übungen immer neu zusammen.



Im unteren Bereich des Fensters erhält man zusätzliche Informationen über die Eigenschaften der einzelnen Dateien, wie z.B. die Zugehörigkeit eines Multimediaobjekts zu einer bestimmten Datei, den Dateinamen und die Dateigröße, die Zuordnung der Datei zu einer bestimmten Übung usw. Durch Anklicken der entsprechenden Symbole können Teile dieser Informationen, wie z.B. der Dateiname oder die Zuordnung der Datei zu einer bestimmten Sammlung jederzeit geändert und die Inhalte anschließend aktualisiert werden.

5.3 Registerkarte „Übungen“

Die Registerkarte „Übungen“ ist der Kern des JClic-Author-Programmes. Hier werden die eigentlichen Übungen erstellt.



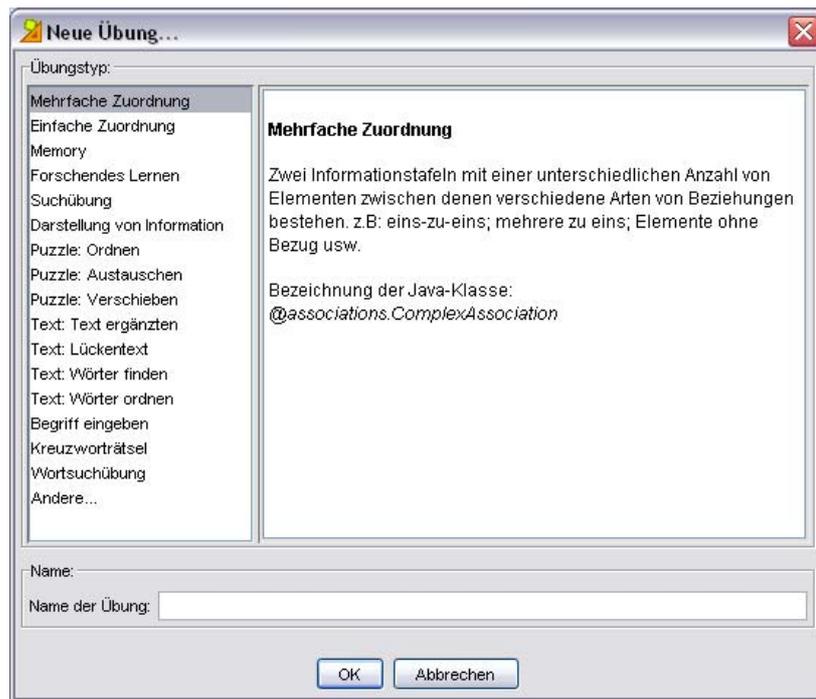
Schaltflächen	
	Neue Übung zum Projekt hinzufügen.
	Übung in der Vorschau testen. Es öffnet sich ein Fenster - ähnlich wie das von JClic - in welchem Erscheinungsbild und Funktionen der Übung überprüft werden können.
	Die Reihenfolge einer ausgewählten Übung nach oben oder unten ändern.
	Ausgewählte Übung kopieren.
	Ausgewählte Übung ausschneiden.
	Ausgewählte Übung einfügen.
	Ausgewählte Übung löschen.
	Eigenschaften der ausgewählten Übung auf andere Übungen übertragen.

Wie können Übungen im JClic-Author erstellt werden?

1. Klicken Sie in der Registerkarte „Übungen“ auf das erste Symbol (Symbol von JClic). Es öffnet sich ein eigenes Fenster, in dem die jeweilige Übungsart Ihrer Übung ausgewählt werden kann.
2. Im linken Bereich befinden sich alle 16 Übungstypen, bei Klick auf den gewünschten Schriftzug erhalten Sie im rechten Bereich des Fensters eine genaue Beschreibung zum Übungstyp.

Haben Sie sich für einen Übungstyp entschieden, so muss ein Name für diese Übung (JClic-Objekt) vergeben werden. Dieser Name ist für Sie als Autor relevant, nicht aber für den Endbenutzer.

3. Tragen Sie also im Textfeld „Name der Übung“ den gewünschten Namen ein und bestätigen Sie anschließend Ihre Wahl mit „OK“.



Sobald Sie ein Übungs-Objekt erstellt haben, erscheinen weitere Registerkarten innerhalb der Registerkarte „Übungen“. Diese werden zur Erstellung der einzelnen Übungen benötigt.



Das Register enthält vier Unterpunkte, von denen drei (Optionen, Fenster und Nachrichten) bei allen Übungsarten gleich sind. Der vierte Menüpunkt, die Registerkarte „**Tafel**“, differiert je nach gewählter Übungsart.

TIPP:

Wichtig ist es in der Registerkartenstruktur immer von links nach rechts vorzugehen. Somit kann kein Schritt zum erfolgreichen Erstellen einer Übung vergessen werden.

5.1.1 Registerkarte „Optionen“

Diese Registerkarte ist optisch mit der Registerkarte „Projekt“ vergleichbar, mit dem Unterschied, dass hier Einstellungen für eine konkrete Übung vorgenommen werden können und nicht für das gesamte „JClic-Projekt“.

Beschreibung
Diese Registerkarte enthält Informationen über den Übungstyp und den Namen der Übung. Sofern es möglich ist (nur bei Übungen eines ähnlichen Übungstyps) kann hier der Übungstyp verändert werden. In einem weiteren Formularfeld besteht die Möglichkeit, eine kurze Beschreibung der Übung einzutragen.

Berichte
Nähere Informationen dazu erhalten Sie im E-Learning-Modul von JClic (Link siehe Anhang)

Benutzeroberfläche
Das Design des Projektes haben Sie bereits in der Registerkarte „Projekt“ festgelegt. Hier können Sie einstellen, dass die aktuelle Übung in einem anderen Design und nicht im ausgewählten Projektdesign erscheinen soll. Auch Ereignissounds können speziell für diese Übung zugewiesen werden.

Content Generator
Dieser Bereich stellt vorgefertigte Programme zur Unterstützung bei der Übungserstellung zur Verfügung, wie z.B. ein einfaches Mathematikprogramm „Arith“. Nähere Informationen dazu siehe Kapitel 5.3.6.

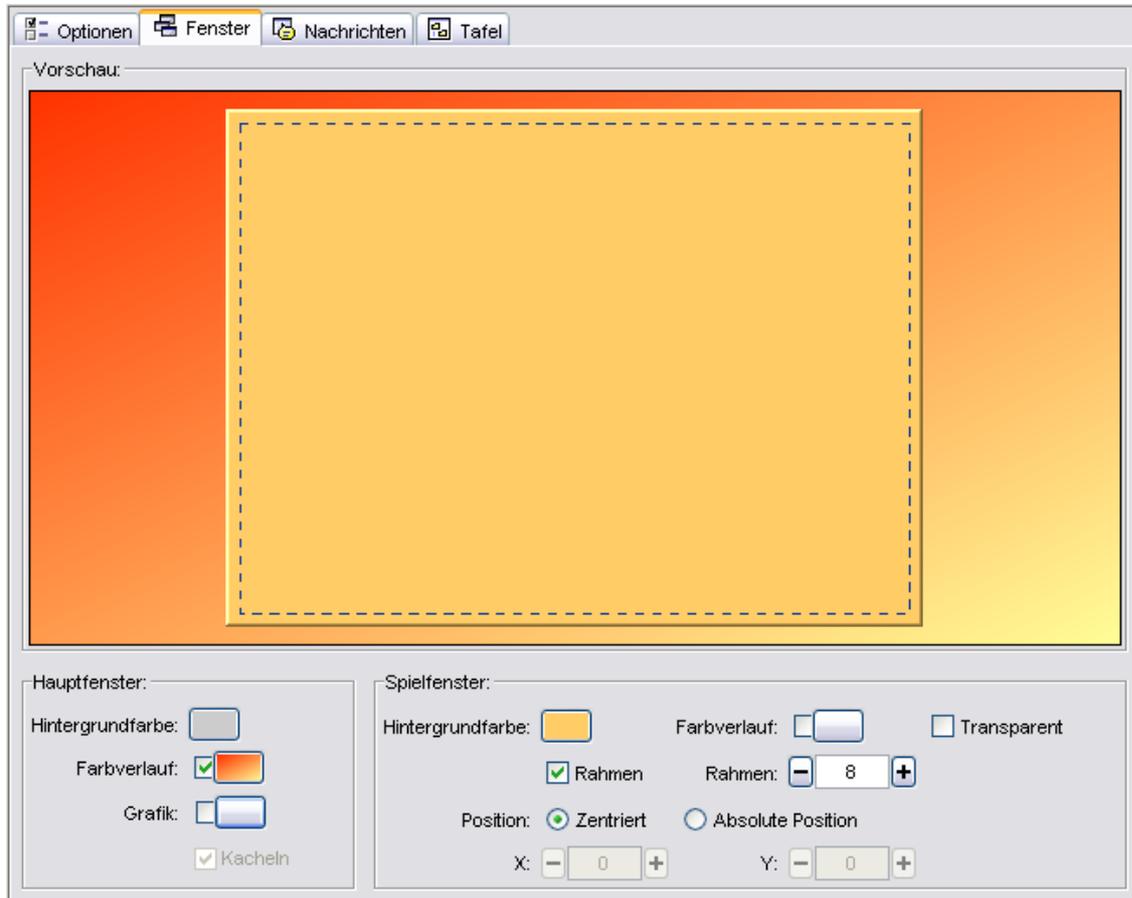
Zähler
Im Bereich „Zähler“ kann eingestellt werden, ob ein Zeit-Zähler, Versuchs-Zähler und Punkte-Zähler in der JClic-Übung erscheinen soll. Weiters bietet es die Möglichkeit Einschränkungen vorzunehmen: Zeitbegrenzung, Versuchsbegrenzung.

Schaltflächen:
Im Übungsfenster können eine Hilfe- und Informations-Schaltfläche angezeigt werden. Diese Texte müssen an dieser Stelle eingetragen werden.

Mischen:
Diese Option bietet die Möglichkeit anzugeben, wie oft die Spielsteine gemischt werden sollen (nur bei Zuordnungsübungen).

5.1.2 Registerkarte „Fenster“

In der Registerkarte „Fenster“ wird das Layout der Übung erstellt. Es teilt sich in zwei Bereiche, das „Hauptfenster“ (gesamter Hintergrund) und das „Spielfenster“ (Fläche, in der die tatsächliche Übung erscheint).



Hauptfenster

Es gibt unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten, den Hintergrund einer JClic-Übung zu verändern:

1. „Hintergrundfarbe“: durch Klick auf die graue Schaltfläche kann **eine** Farbe ausgewählt werden.
2. „Farbverlauf“: Es kann ein Farbverlauf zwischen **zwei** Farben dargestellt werden.
3. „Grafik“: Als Hintergrund kann ein Bild ausgewählt werden (funktioniert nur, wenn sich dieses Bild bereits in der „Mediathek“ befindet).

Wird ein Bild ausgewählt, so kann dieses auf der Fläche wiederholt (Feld: Kacheln) dargestellt werden oder einfach und zentriert.

Spielfenster:

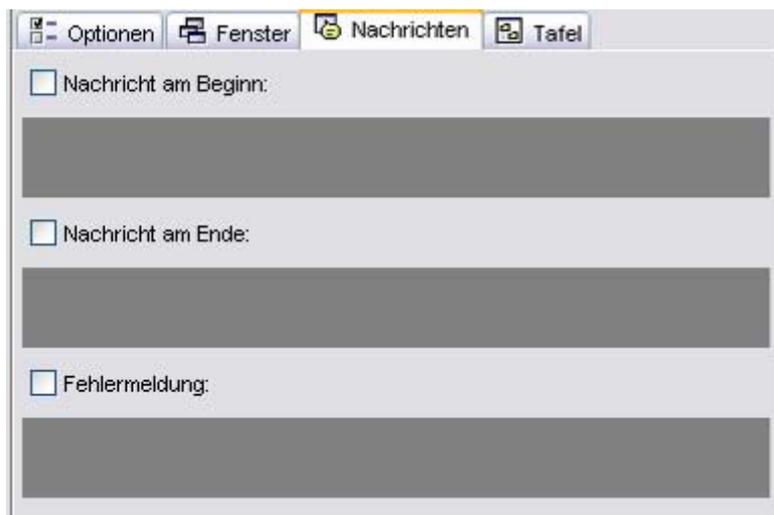
Auch im Spielfenster kann die Hintergrundfarbe aus einer Farbe oder aus einem Farbverlauf bestehen. Zusätzlich kann das gesamte Fenster auch transparent gestaltet werden, so dass der Hintergrund des „Hauptfensters“ gleichzeitig den Hintergrund des „Spielfensters“ darstellt. Das Fenster wird durch einen Rahmen hervorgehoben, welcher durch den Punkt „Rahmen“ ausgeschaltet oder aber die Dicke verändert werden kann.

Der Punkt „Rahmen“ bezeichnet die unterbrochene Linie im Spielfenster. Es ist mit dem Seitenrand in einem Textverarbeitungsprogramm vergleichbar.

Standardmäßig erscheint das Spielfenster auf der Seite zentriert. Möglich ist aber auch eine absolute Positionierung.

5.1.3 Registerkarte „Nachrichten“

Diese Registerkarte ermöglicht die Unterstützung der Übung durch Meldungen, wie die „Nachricht am Beginn“, die „Nachricht am Ende“ und die „Fehlermeldung“.

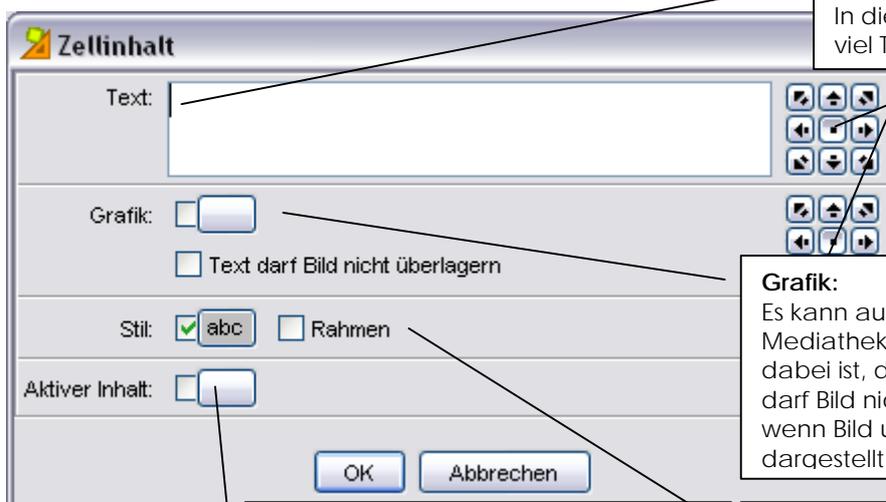


TIPP:

Die Fehlermeldung erscheint nur, wenn eine Begrenzung der Zeit oder eine Einschränkung der möglichen Versuche (Registerkarte „Optionen“) vorgenommen wurde.

Durch einfachen Klick auf einen der grauen Balken im jeweiligen Bereich können Meldungen (Text, Bild, Multimediainhalte) eingetragen werden.

Es erscheint ein Fenster, das während der Arbeit mit dem JClic-Author sehr häufig erscheint, daher wird es an dieser Stelle detailliert erklärt:



Text:

In diesem Textfeld kann beliebig viel Text eingegeben werden.

Positionierung:

Mit diesen Pfeilen kann der Text und die Grafiken beliebig positioniert werden.

Grafik:

Es kann auch eine Grafik aus der Mediathek hinzugefügt werden. Wichtig dabei ist, dass man den Button „Text darf Bild nicht überlagern“ anwählt, wenn Bild und Text gleichzeitig dargestellt werden sollen.

Aktiver Inhalt:

Es kann auch ein „Aktiver-Inhalt“ (Multimedia-Dateien wie Soundfiles, Animierte Files,...) hinzugefügt werden, die aber in der „Mediathek“ im Vorwege importiert sein müssen.

Stil:

Im Bereich Stil kann mit den Button „abc“ die Schriftart, die Schriftfarbe,... ausgewählt, sowie der Rahmen ein- oder ausgeschaltet werden.

5.3.4 Registerkarte „Tafel“

Die letzte Registerkarte ist - außer bei textbasierten Übungen - die Registerkarte **Tafel**. Auf den Tafeln befinden sich die eigentlichen Übungen und die entsprechenden Werkzeuge, um diese zu konfigurieren.

In Gegensatz zu anderen Registerkarten ist diese nicht für alle Übungsarten identisch sondern bietet für jeden Übungstyp unterschiedliche Optionen.

Für textbasierte Übungen gibt es eine eigene Registerkarte mit der Bezeichnung **Text** anstelle der Karte **Tafel**.

Sobald eine Übungsart ausgewählt wurde, erscheint unter der Registerkarte „Tafel“ eine weitere Registerkartenaufteilung, die sich je nach Übungsart unterscheidet.

5.3.5 Typen von Übungen

JClic bietet viele unterschiedliche Übungsarten, die einfach und schnell erstellt werden können. Einige dieser Übungen existieren in diversen Varianten, so dass insgesamt 16 verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung stehen:

ÜBUNGSTYP		BESCHREIBUNG
Zuordnung	einfach	Bei diesem Übungstyp sind zwei Gitter mit derselben Anzahl an Elementen (auf eins zu eins Basis) vorgegeben. Die zwei zusammengehörigen Elemente müssen miteinander verbunden werden.
	mehrfach	Bei diesen Übungen haben die Gitter eine unterschiedliche Anzahl von Zellen. Die Elemente stehen untereinander in verschiedenen Beziehungen: Im Zielgitter können Zellen vorhanden sein, die mit keinem Element in der Bezugsquelle übereinstimmen, es können aber auch mehrere Elemente in der Quelle mit einer Zielzelle übereinstimmen.
Memory		Diese Übungen bestehen aus Puzzleteilen, die in einem Gitter doppelt vorhanden sind. Die Paare können aus identischen Steinen bestehen oder aus 2 Elemente, die untereinander in Beziehung stehen. Bei jedem Zug müssen zwei Elemente aufgedeckt werden. Wenn alle Paare aufgedeckt sind, ist das Puzzle gelöst.
Übungsmodus		Im Übungsmodus müssen keine Aufgaben gelöst werden. In einer Box werden Informationen angezeigt. Durch Anklicken der einzelnen Elemente werden die Informationen, die damit verbunden sind, angezeigt.
Auswahl		Bei dieser Übung wird verlangt, diejenigen Elemente anzuklicken, die eine bestimmte Bedingung erfüllen.
Darstellung von Information		In einer Box wird ein Informationsblock angezeigt. Zusätzlich besteht für die Übenden die Möglichkeit, durch Anklicken die mit den einzelnen Elementen verlinkten Multimedia Objekte zu

		aktivieren.
Puzzle	Ordnen	Auf zwei Gittern werden Informationen angezeigt. In dem einen Gitter sind die Puzzlesteine vermischt, das andere ist leer. Um das Puzzle zu lösen, müssen die einzelnen Steine aus dem linken Gitter im rechten Gitter nach einander in die richtige Position geschoben werden.
	Austauschen	Es gibt nur ein einziges Gitter. Um das Puzzle zu lösen, müssen Sie die Position von jeweils 2 Puzzlesteinen vertauschen.
	Verschieben	Auf einem einzigen Gitter fehlt ein Stein, die anderen sind vermischt. Die einzelnen Puzzlesteine werden so lange durch Anklicken in das leere Feld verschoben, bis das Puzzle gelöst ist.
Textübung	Text ergänzen	Bestimmte Elemente eines Textes (Buchstaben, Wörter, Satzzeichen oder Sätze) werden nicht angezeigt und müssen von den Lernenden ergänzt werden.
	Lückentext	Ziel dieser Übung ist es, Leerräume mit den richtigen Wörtern, Satzzeichen oder Buchstaben zu füllen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten: Die Leerfelder einfach anfüllen, die Fehler im Text korrigieren oder die richtige Lösung aus einer Liste auswählen (Multiple Choice).
	Buchstaben finden	Bestimmte Wörter, Buchstaben, Ziffern, Symbole oder Satzzeichen müssen mit der Maus angeklickt werden.
	Elemente ordnen	Beim Erstellen dieser Übung werden einige Begriffe oder Absätze im Text markiert und anschließend vermischt. Die Schüler/innen müssen sie wieder in die richtige Reihenfolge bringen.
Begriff eingeben		Um diese Übung zu lösen, muss die richtige Antwort zu jeder einzelnen Frage in die dazugehörige Zeile geschrieben werden.
Kreuzwortübung		Ziel dieser Übung ist es, mit Hilfe von Erklärungen die gesuchten Begriffe zu finden. Anstatt schriftlicher Erklärungen können aber auch Sounds oder Bilder verwendet werden. Das Programm zeigt die Definitionen automatisch an, wenn sich der Cursor an der Stelle befindet, an der sich zwei Begriffe kreuzen.
Wortsuchrätsel		Bei dieser Übung geht es darum, die in einem Buchstabenraster versteckten Wörter zu finden. Die neutralen Kästchen des Gitters, die zu keinem gesuchten Wort gehören, werden bei jedem Zug neu durchgemischt. Wenn ein zusammenhängender Text verwendet wird, erhalten die Übenden jedes Mal, wenn sie ein neues Wort finden, einen Hinweis (in Form von Text, Sound, Grafik oder einer Animation) auf ein weiteres Element.

Zuordnung

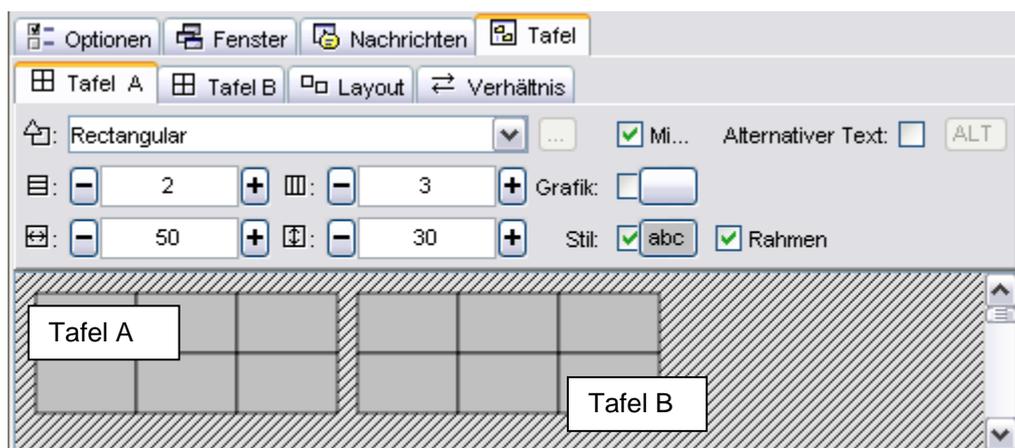
Mehrfache Zuordnung

Bei diesen Übungen haben die Gitter eine unterschiedliche Anzahl von Zellen. Die Elemente stehen untereinander in verschiedenen Beziehungen: Im Zielgitter können Zellen vorhanden sein, die mit keinem Element in der Bezugsquelle übereinstimmen, es können aber auch mehrere Elemente in der Quelle mit einer Zielzelle übereinstimmen:

Bei Auswahl der Übungsart „Mehrfache Zuordnung“ erscheinen innerhalb der Registerkarte „Tafel“ vier weitere:

- * „Tafel A“: betrifft den linken Bereich der Übung
- * „Tafel B“: betrifft den rechten Bereich der Übung
- * „Layout“ = Darstellung: Tafel A und Tafel B können unterschiedlich angeordnet werden.
- * „Verhältnis“: Die richtigen Antworten müssen den Lösungen zugeordnet werden.

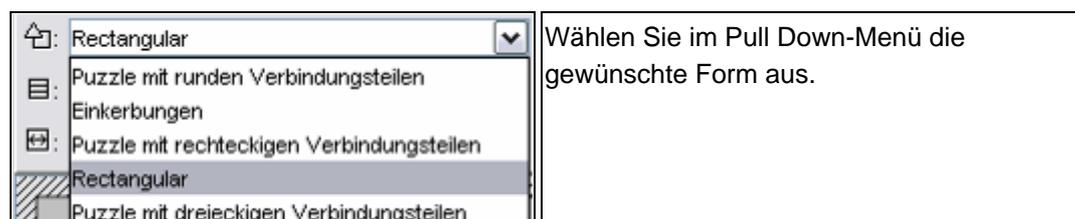
Es gilt wieder, von links nach rechts die Registerkartenstruktur Punkt für Punkt durchzugehen, so dass kein Arbeitsschritt übersehen werden kann.

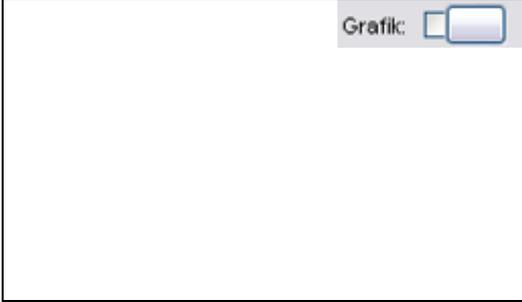
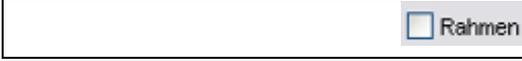
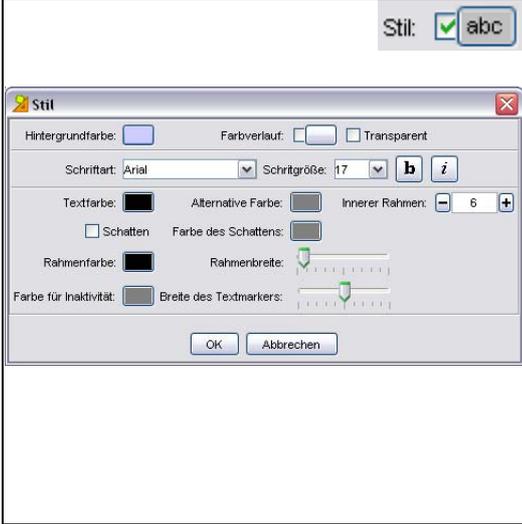


Tafel A:

In dieser Registerkarte werden alle Einstellungen für die Tafel A vorgenommen. Die Zeilen- und Spaltenanzahl kann in zwei Bereichen eingestellt werden, ebenso wie die Größe der gesamten Tafel A.

Folgende Konfigurationsoptionen sind möglich:



	<p>Mit Hilfe der Schaltflächen kann die Anzahl der Zeilen und Spalten auf einer Tafel festgelegt werden.</p>
	<p>Diese Schaltflächen dienen zum Eingeben der Feldgröße (Höhe und Breite in Pixel).</p>
	<p>Durch Anklicken des Feldes „Grafik“ kann ein Hintergrundbild in das Gitter eingefügt werden. Der Hintergrund wird dann als Bild dargestellt. (TIPP: Die Größe des Gitters entspricht bei dieser Option immer der Bildgröße. Die Eingaben im Feld „Feldgröße“ werden vom Programm ignoriert).</p>
	<p>Anzeige der Gitter.</p>
	<p>Mit der Schaltfläche „Stil“ können die Schriftart, der -typ, die -größe und die -farbe sowie die Farbe des Rahmens und die Hintergrundfarbe festgelegt werden. Die hier vorgenommenen Einstellungen beziehen sich immer auf alle Felder eines Gitters. Wenn Sie die Eigenschaften einer einzelnen Zelle bearbeiten möchten, klicken Sie diese mit der Maus an. Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie die Eigenschaften der ausgewählten Zelle individuell konfigurieren können (Dialogfenster siehe Kapitel 5.3.3).</p>
	<p>Wenn dieses Feld ausgewählt ist, mischen sich die Zellen bei jedem Übungsstart neu.</p>

Die Registerkarte „Tafel B“ verfügt über dieselben Funktionalitäten und kann daher ebenso bearbeitet werden.

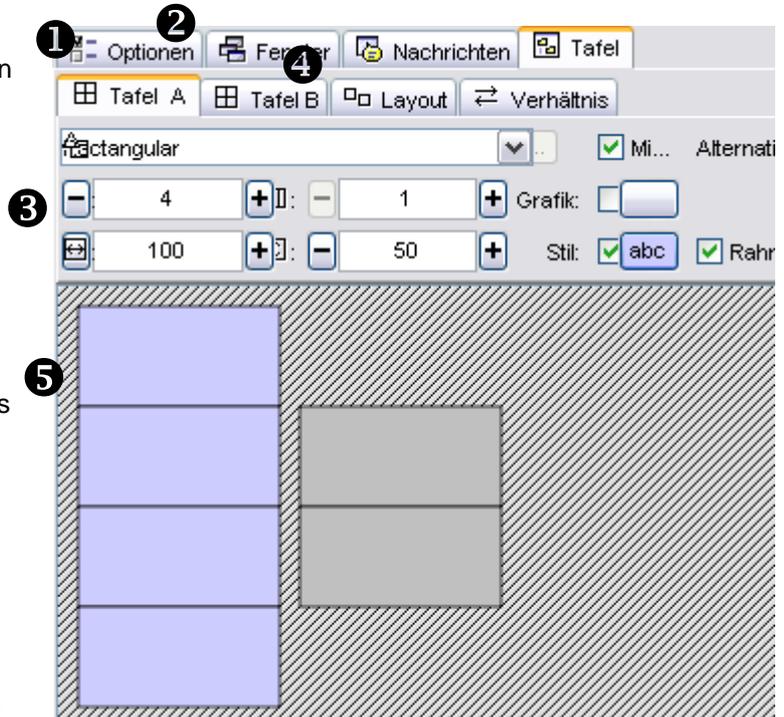
Um den eigentlichen Inhalt einer Zuordnung erstellen zu können, müssen die Gitter-Zellen der Tafel A und B direkt bearbeitet werden.

Wie kann eine „Mehrfache Zuordnung“ erstellt werden?

1. Wählen Sie als Art der Übung „Mehrfache Zuordnung“ und vergeben Sie einen entsprechenden Namen für die Datei (siehe Kapitel 5.3).
Sie erhalten als Ergebnis dieselbe Registerkartenstruktur (Optionen, Fenster, Nachrichten, Tafel).

2. Bearbeiten Sie die Registerkarten „Optionen“, „Fenster“ und „Nachrichten“ nach Belieben (siehe Kapitel 5.3.1 – 5.3.3).

3. Wählen Sie in der Registerkarte „Tafel A“ die Anzahl der Unterteilung des Gitters aus. Es sollen 4 Zeilen und 1 Spalte angezeigt werden. Tragen Sie als Abmessungen für die Spaltenbreite 100 und für die Spaltenhöhe 50 ein.

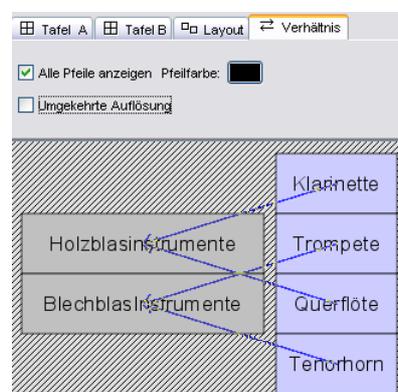


4. In der Tafel B (Registerkarte) sollen nur 2 Zeilen und 1 Spalte angezeigt werden. Tragen Sie wiederum eine Spaltenbreite von 100 und eine Höhe von 50 ein.

5. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf die Zellen des Gitters (Tafel A und B) können Texte, Bilder, Multimedia-Objekte,... eingefügt werden. Funktionalitäten des Fensters siehe Kapitel 5.3.3.

6. **Layout**
Die Registerkarte Layout bestimmt die Anordnung der zwei Tafeln.

7. **Beziehungen**
Durch Klicken auf das entsprechende Feld in Tafel A sowie Klicken auf eine Zelle in der Tafel B, werden die richtigen Zellen einander zugeordnet.
Es erscheint ein Pfeil, der die Zuordnung anzeigt.



8. Die Übung „Mehrfache Zuordnung“ ist somit fertig gestellt und kann bereits im Vorschaufenster (grüner Pfeil) betrachtet werden.

Einfache Zuordnung

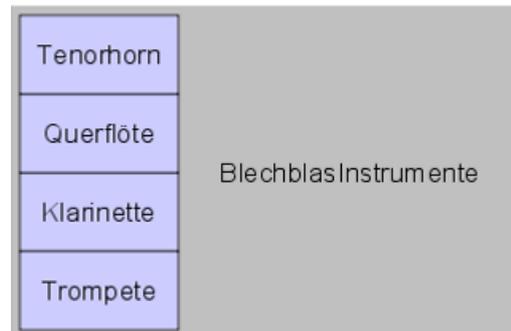
Bei diesem Übungstyp sind zwei Gitter mit derselben Anzahl an Elementen (auf eins zu eins Basis) vorgegeben. Die zwei zusammengehörigen Elemente müssen mit einander verbunden werden.

Der Unterschied der einfachen Zuordnung zur mehrfachen Zuordnung besteht darin, dass die Registerkarte „Verhältnis“ nicht vorhanden ist.

Hier wird die Verbindung bereits bei der Eingabe der Aufgabe und Lösung eingegeben.

Übungsmodus / Forschendes Lernen

Im Übungsmodus müssen keine Aufgaben gelöst werden. In einer Box werden Informationen angezeigt. Durch Anklicken der einzelnen Elemente werden die Informationen, die damit verbunden sind, angezeigt (z.B. Bei Klick auf Tenorhorn wird in der „Tafel B“ die Instrumentengruppe als Information angezeigt).



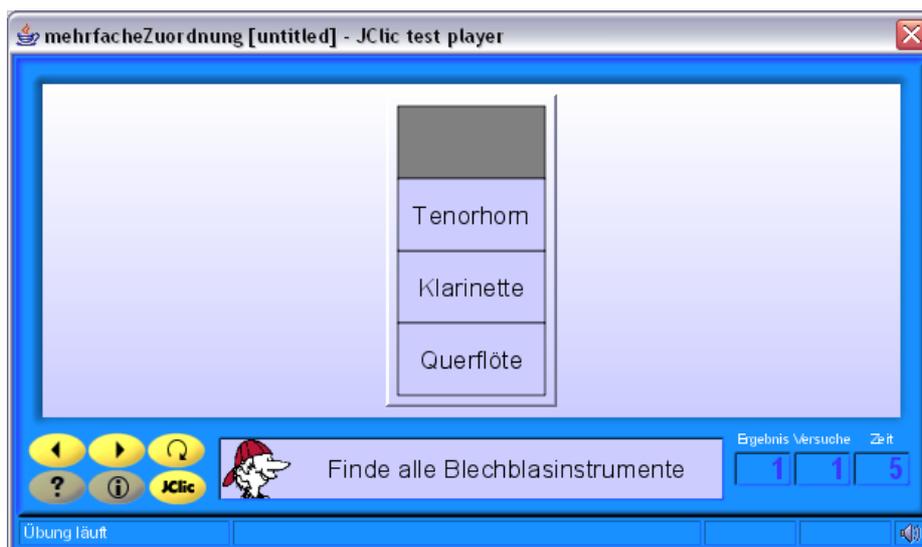
Die Erstellung von Übungen dieses Typs funktioniert genauso wie das einer „Mehrfachen Zuordnung“.

Auswahl / Suchübung

Bei dieser Übung wird verlangt, diejenigen Elemente anzuklicken, die eine bestimmte Bedingung erfüllen.

In diesem besonderen Fall der Zuordnung gibt es nur eine Tafel und eine Registerkarte „Verhältnis“. Die Frage muss bereits in der „Nachricht am Beginn“ (Registerkarte „Nachrichten“) gestellt werden.

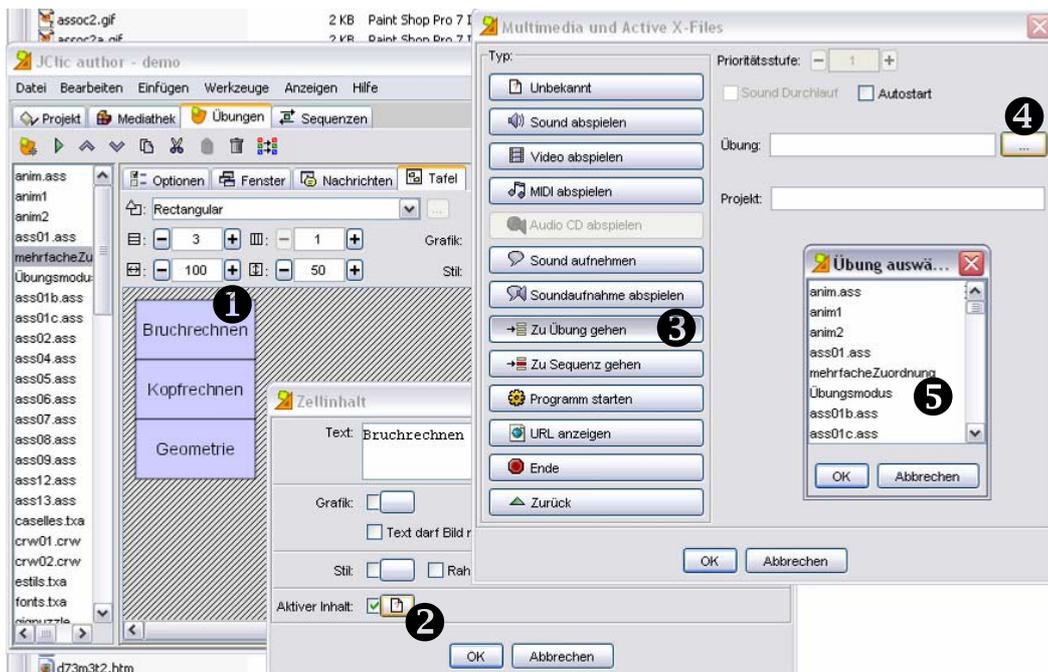
Durch einfaches Klicken auf die zutreffenden Zellen wird schließlich die Übung gelöst.



Darstellung von Informationen

In einer Box wird ein Informationsblock angezeigt. Zusätzlich besteht für die Übungen die Möglichkeit, die mit den einzelnen Elementen verlinkten Multimedia Objekte (🔊) durch Anklicken (👉) zu aktivieren.

Es kann auch innerhalb des JClic-Projektes zielgerichtet zu den einzelnen Übungen verlinkt werden (👉-👉).



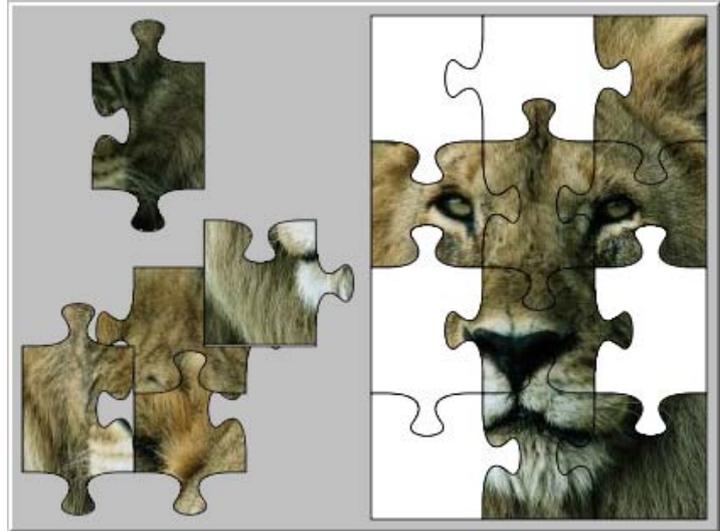
Puzzle

Das Ziel dieser Übungen ist, Bilder, Sätze, Sounds etc. nach einem bestimmten System zusammenzufügen bzw. zu ordnen.

Es gibt vier verschiedene Arten von Puzzles: Ordnen, Austauschen, Verschieben und Memory.

Puzzle Ordnen

Bei der Version **Ordnen** sehen die Übenden zwei Tafeln vor sich: Eine enthält die vermischten Puzzlesteine, die geordnet werden müssen, auf der anderen kann man die bereits geordneten Spielsteine sehen. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Steine geordnet werden, es muss nur am Schluss die richtige Lösung herauskommen. Man verschiebt die Puzzlesteine, indem man sie mit der Maus anklickt und anschließend mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position zieht.



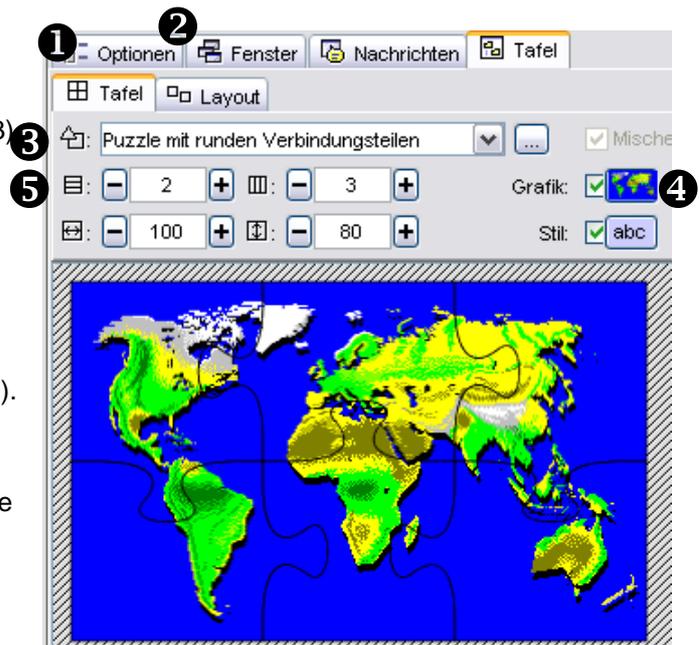
Wie erstelle ich ein einfaches Puzzle?

1. Wählen Sie als Art der Übung „Puzzle: Ordnen“ und vergeben Sie einen entsprechenden Namen für die Datei (siehe Kapitel 5.3).
Sie erhalten als Ergebnis dieselbe Registerkartenstruktur (Optionen, Fenster, Nachrichten, Tafel).

2. Bearbeiten Sie die Registerkarten „Optionen“, „Fenster“ und „Nachrichten“ nach Belieben. (siehe Kapitel 5.3.1 – 5.3.3)

3. Die Registerkarte „Tafel“ beinhaltet nun weitere zwei Registerkarten mit den Titeln „Tafel“ und „Layout“.
Wählen Sie in der Registerkarte „Tafel“ eine Darstellungsart ihres Puzzles aus (z.B. Puzzle mit runden Verbindungsteilen).

4. In dieser Übung soll ein Bild zusammengesetzt werden, daher wird eine Grafik benötigt. Suchen Sie daher mit der Schaltfläche „Grafik“ ein Bild aus Ihrer „Mediathek“ aus.



- 5.

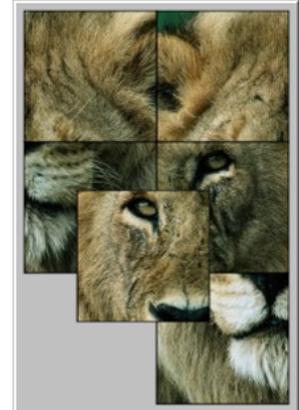
TIPP:

Die Größe der Darstellungsfläche passt sich der Größe des Bildes an. In der Bearbeitung kann man die Größe verändern, doch in der Vorschauansicht wird die tatsächliche Größe des Bildes angezeigt.

6. Nun können Sie einstellen, wie oft das Puzzle waagrecht oder senkrecht unterteilt werden soll.
7. Die Übung ist bereits fertig und kann in der Vorschau  betrachtet werden.

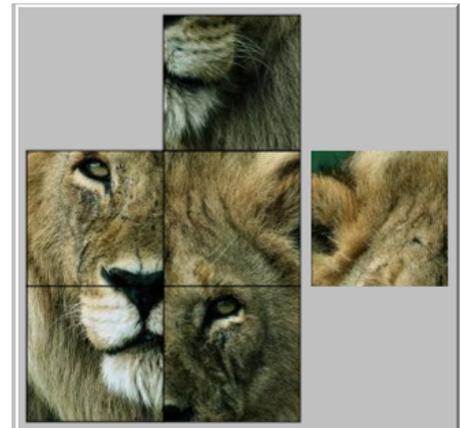
Puzzle: Austauschen

Alle Puzzleteile sind vermischt. Im Unterschied zu der oben beschriebenen Variante gibt es aber nur eine einzige Spielfeld, auf der man die Steine ordnen muss. Die Spieler müssen die Steine daher austauschen. Genauso wie bei der Übungsart Ordnen bewegt man die Steine, indem man sie zunächst durch Anklicken mit der Maus auswählt und anschließend an die gewünschte Stelle zieht.

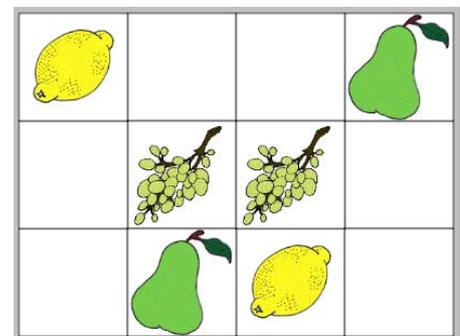
**Puzzle: Verschieben**

Auch hier gibt es nur ein einziges Spielfeld, in dem sich die vermischten Puzzlesteine befinden, ein Feld allerdings leer bleibt. Der fehlende Puzzlestein (der vom Programm nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wird) liegt rechts von dem Leerfeld. Er wird - sobald das Puzzle gelöst ist - als letzter Stein eingefügt.

Es lassen sich nur die Steine rund um das Leerfeld verschieben. Daher ist diese Variante die schwierigste Spielart, vor allem, wenn keine Grafiken angezeigt werden und mit einer großen Anzahl von Spielsteinen gespielt wird. Man verschiebt die Steine wieder durch Anklicken mit der Maus. Durch Klicken auf einen Stein wird dieser in das leere Feld verschoben.

**Memory**

Diese Übungen bestehen aus Puzzleteilen, die in einem Gitter doppelt vorhanden sind. Die Paare können aus identischen Steinen bestehen oder aus 2 Elemente, die untereinander in Beziehung stehen. Bei jedem Zug müssen zwei Elemente aufgedeckt werden. Wenn alle Paare aufgedeckt sind, ist das Puzzle gelöst.



Textübung

Bei den **Textübungen** ist ein einziges Fenster mit Text dargestellt, welches ergänzt, geordnet oder korrigiert werden muss, bzw. in dem einzelne Elemente (ein Wort, ein Satz, ein Buchstabe oder ein ganzer Absatz) gefunden werden müssen.

Es geht also bei dieser Art von Übungen vor allem um schriftliche Interaktion.

JClic bietet vier Arten von Textübungen an: Lückentext, Wörter finden, Wörter ordnen, Text ergänzen.

Lückentext

Ziel dieser Übung ist es, Leerräume mit den richtigen Wörtern, Satzzeichen oder Buchstaben zu füllen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten: Die Leerfelder einfach anfüllen, die Fehler im Text korrigieren oder die richtige Lösung aus einer Liste auswählen (Multiple Choice).

Wie erstelle ich eine Lückentext-Übung?

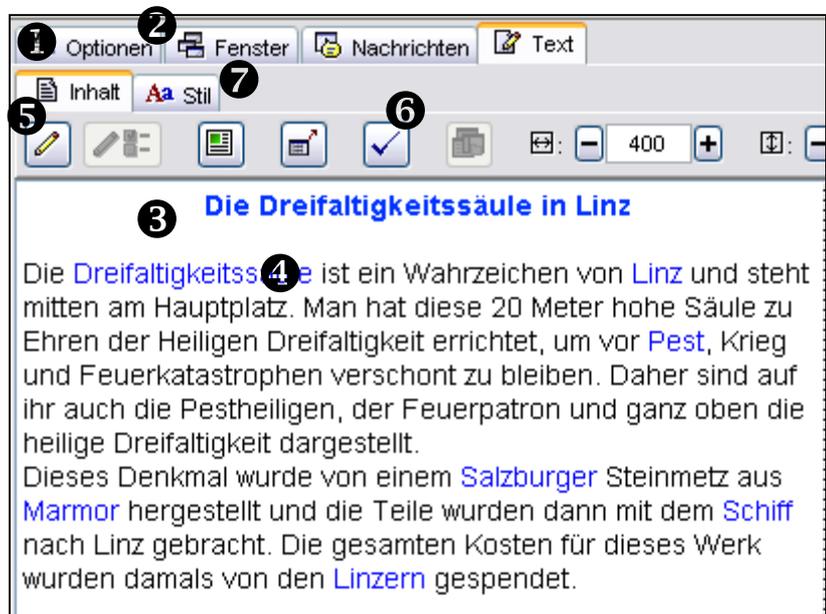
1. Wählen Sie als Art der Übung „Text: Lückentext“ und vergeben Sie einen entsprechenden Namen für die Datei (siehe Kapitel 5.3).
Sie erhalten als Ergebnis die Registerkartenstruktur: Optionen, Fenster, Nachrichten, Text.
2. Bearbeiten Sie die Registerkarten „Optionen“, „Fenster“ und „Nachrichten“ nach Belieben (siehe Kapitel 5.3.1 – 5.3.3).

3. Die Registerkarte „Text“ beinhaltet nun weitere zwei Registerkarten mit den Titeln „Inhalt“ und „Stil“.
Schreiben Sie in das Feld der Registerkarte „Inhalt“ den vollständigen Text ihres Lückentextes hinein.

TIPP:

Es kann auch von anderen Dokumenten kopiert und hier eingefügt werden.

4. Markieren Sie ein Wort oder einen Textbaustein, der später als Lücke erscheinen soll.

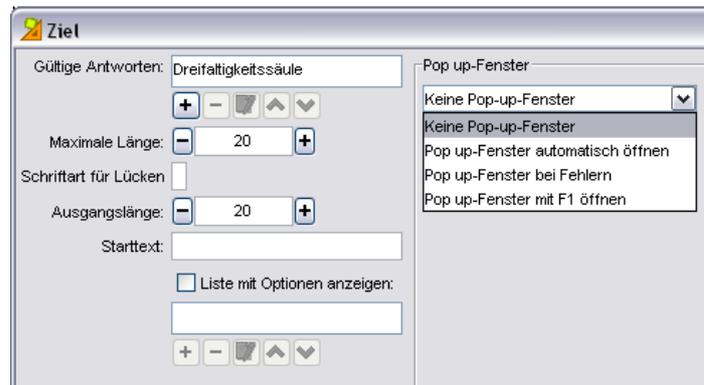


5. Klicken Sie auf die erste Schaltfläche  (Zauberstab) mit dem Titel „Ziel definieren oder löschen). Es öffnet sich folgendes Fenster:

6. Dieses Dialogfenster ermöglicht es, Einstellungen für die Lücke vorzunehmen.

So

- können mehrere Antworten als richtig eingestuft werden. (z.B. Dreifaltigkeitssäule u. Pestssäule).
- kann die maximale Länge der Lücke eingetragen werden.
- kann eine Liste von Begriffen zur Auswahl eingetragen werden.
- kann ein Pop Up-Fenster aktiviert werden.



Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, so schließen Sie das Fenster mit der Schaltfläche „OK“.

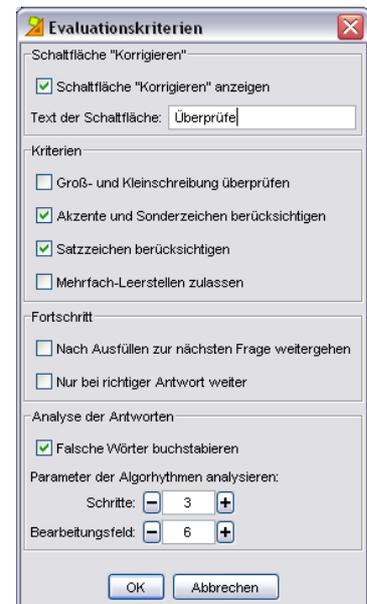
Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle vorgesehenen Lücken im Lückentext.

Sollten Sie eine Lücke zu viel definiert haben, so markieren Sie sich den entsprechenden Textteil und klicken Sie wiederum auf den Zauberstab. Die Lücke wird somit gelöscht. Sie können auch im Nachhinein immer noch Änderungen vornehmen, indem Sie auf die Schaltfläche rechts neben den Zauberstab klicken.

7. Mit der Schaltfläche  können Korrekturereinstellungen für die Übung eingetragen werden.

Es erscheint ein weiteres Dialogfenster indem

- eine „Korrigieren-Schaltfläche“ direkt in die Übung eingebaut werden kann.
- bestimmte Kriterien der Schreibweise ausgewählt werden können.
- die Aktionen bei Fortschritt der Übung eingetragen werden können.
- eine Analyse der Antworten vorgenommen werden kann.

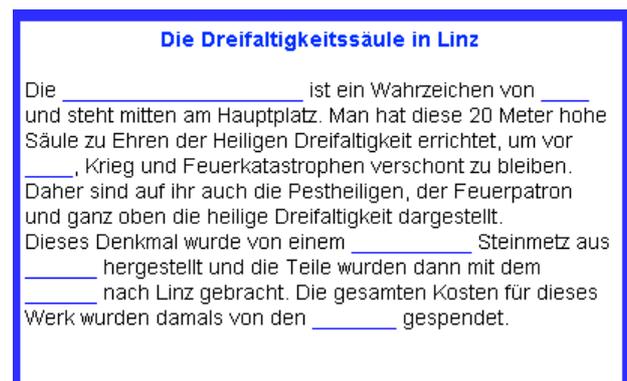


8. Die Registerkarte „Stil“ ermöglicht die anschauliche Darstellung des Textes.



Hier kann der Text beliebig formatiert werden und die Vorder- und Hintergrundfarbe des Textes (!) eingestellt werden.

9. Die Übung ist nun fertig und kann in der Vorschau  betrachtet werden.



Text ergänzen

Bestimmte Elemente eines Textes (Buchstaben, Wörter, Satzzeichen oder Sätze) werden nicht angezeigt und müssen von den Lernenden ergänzt werden.

Im Unterschied zum Lückentext werden in dieser Übungsart die fehlenden Textbausteine nicht mit einer Lücke (Unterstrich) angezeigt, diese müssen vom Anwender selbst herausgefunden werden. Die Erstellung der Übung ist mit jener des Lückentextes identisch.

Wörter finden

Bestimmte Wörter, Buchstaben, Ziffern, Symbole oder Satzzeichen müssen mit der Maus angeklickt werden.

Die Erstellung der Übung ist mit jener des Lückentextes vergleichbar, es gibt jedoch eine zusätzliche Schaltfläche , in der ausgewählt werden kann, ob Sätze oder Wörter gefunden werden sollen.

Elemente ordnen

Beim Erstellen dieser Übung werden einige Begriffe oder Absätze im Text markiert und anschließend vermischt. Anwender müssen diese wieder in die richtige Reihenfolge bringen.

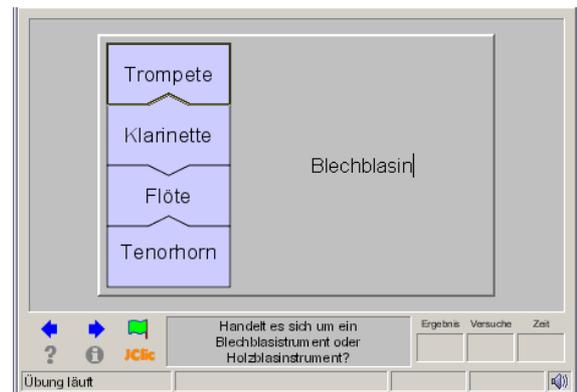
Die Erstellung der Übung ist mit jener des Lückentextes vergleichbar, es gibt jedoch eine zusätzliche Schaltfläche , in der ausgewählt werden kann, ob Sätze oder Wörter geordnet werden sollen.

Begriffe eingeben

Dieser Übungstyp gehört im eigentlichen Sinn zur Gruppe der Textübungen, sein optisches Erscheinungsbild ähnelt aber den Zuordnungsübungen.

Um diese Übung zu lösen, muss die richtige Antwort zu jeder einzelnen Frage in die dazugehörige Zeile geschrieben werden.

Die Übungserstellung ist mit jener des Typs Zuordnungen identisch.



Kreuzworträtsel

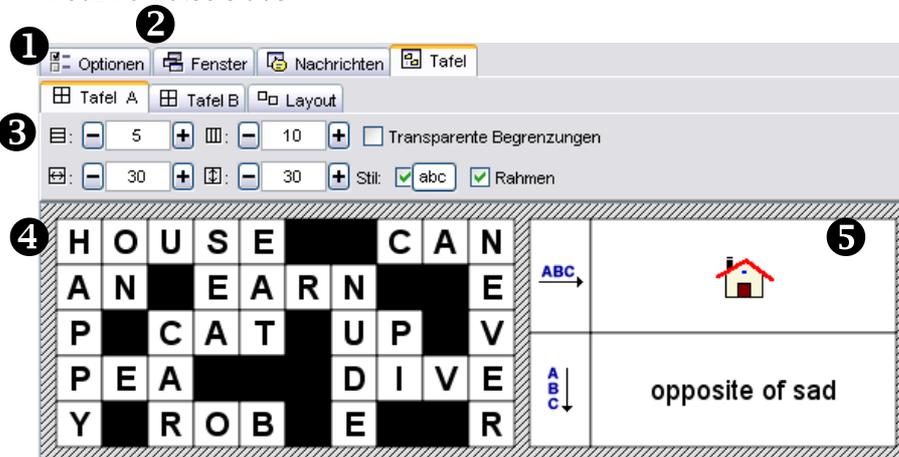
Hierbei handelt sich um die interaktive Variante einer aus Tageszeitungen und Zeitschriften bekannten Rätselart. Ziel dieser Übung ist, mit Hilfe von Erklärungen die Wörter im Übungsfenster zu finden.

Anstatt schriftlicher Erklärungen können aber auch Sounds, Bilder und Multimediadateien verwendet werden. Die Definitionen zweier sich kreuzender Wörter werden vom Programm automatisch angezeigt, wenn man den Cursor an den Kreuzungspunkt setzt.

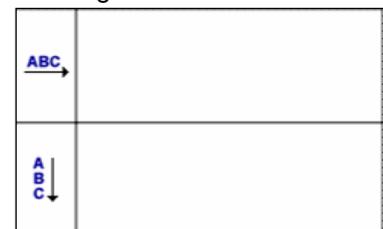
Wie erstelle ich ein Kreuzworträtsel?

1. Wählen Sie als Art der Übung „Kreuzworträtsel“ und vergeben Sie einen entsprechenden Namen für die Datei (siehe Kapitel 5.3).
Sie erhalten als Ergebnis dieselbe Registerkartenstruktur (Optionen, Fenster, Nachrichten, Tafel) wie in allen Übungsarten.

- Bearbeiten Sie die Registerkarten „Optionen“, „Fenster“ und „Nachrichten“ nach Belieben (siehe Kapitel 5.3.1 – 5.3.3).
- Die Registerkarte „Tafel“ beinhaltet weitere drei Registerkarten mit den Titeln „Tafel A“, „Tafel B“ und „Layout“. Wählen Sie in der Registerkarte „Tafel A“ die Zeilen- und Spaltenanzahl des zu erstellenden Kreuzworträtsels aus.

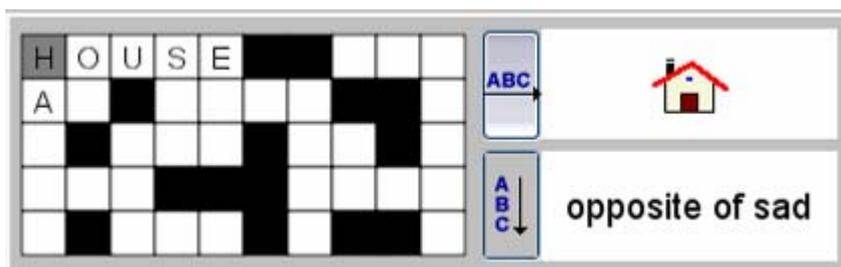


- Tippen Sie Buchstabe für Buchstabe ihres bereits auf Papier erstellten Kreuzworträtsels in den schwarzen Kästen („Tafel A“) ein. Arbeiten Sie dabei mit den Cursor-Tasten, der Maus oder der Tabulator-Taste.
- Die „Tafel B“ setzt sich aus 2 Zeilen zusammen, eine Zeile für die waagerechten Wörter des Kreuzworträtsels und eine für die senkrechten. Stellen Sie sich nun auf den Anfangsbuchstaben eines Wortes in ihrem Kreuzworträtsel (z.B. H von House), somit ist dieser Buchstabe markiert. Nun kann eine Erklärung für dieses Wort in der „Tafel B“ eingetragen werden. Da das Wort „House“ waagerecht im Kreuzworträtsel verläuft, klickt man auf das leere Feld neben dem waagerechten ABC. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Text, Grafiken oder Multimediafiles eingetragen werden können (siehe 5.3.3).



Dieser Vorgang wird für jedes Wort im Kreuzworträtsel wiederholt. Wichtig dabei ist, dass die Erklärung jeweils beim ersten Buchstaben des Wortes eingetragen wird.

- Die Übung ist nun fertig und kann in der Vorschau  betrachtet werden.



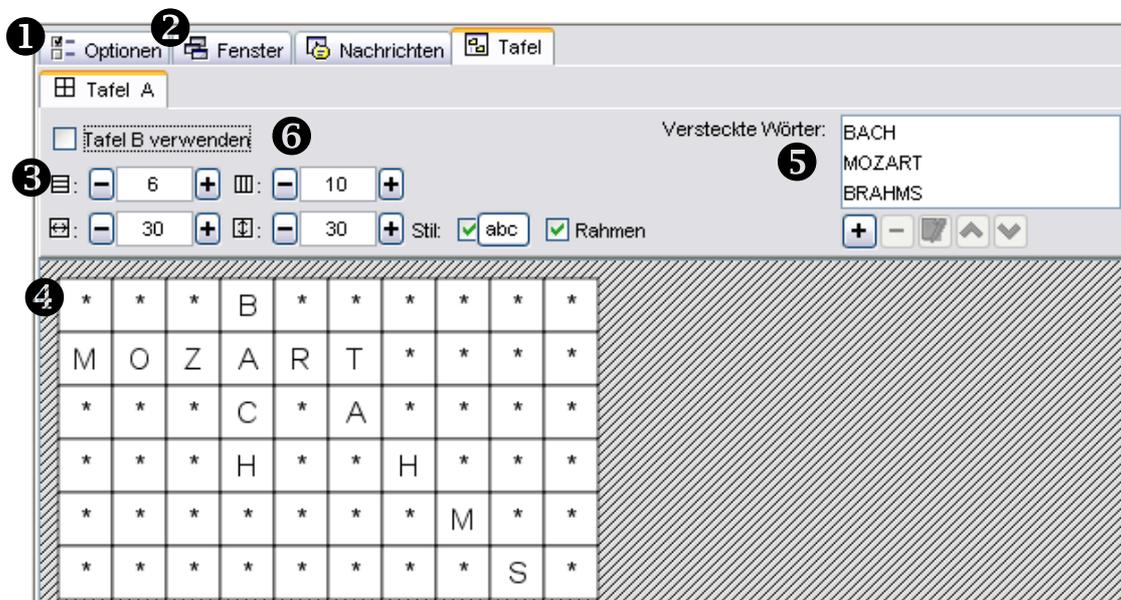
Wortsuchübung

Bei dieser Übung geht es darum, die in einem Buchstabenraster versteckten Wörter zu finden. Die neutralen Kästchen des Gitters, die zu keinem gesuchten Wort gehören, werden bei jedem Zug neu durchgemischt.

Wenn ein zusammenhängender Text verwendet wird, erhalten die Übenden jedes Mal, wenn sie ein neues Wort finden, einen Hinweis (in Form von Text, Sound, Grafik oder einer Animation) auf ein weiteres Element.

Wie erstelle ich eine Wortsuchübung?

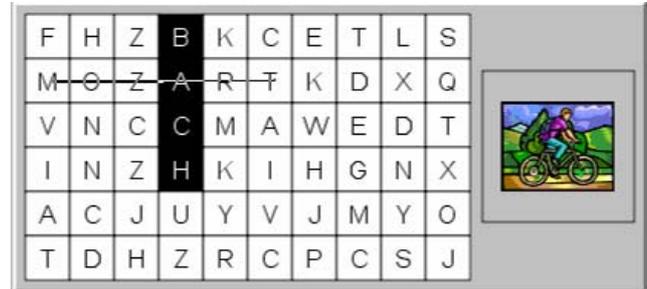
1. Wählen Sie als Art der Übung „Wortsuchübung“ und vergeben Sie einen entsprechenden Namen für die Datei (siehe Kapitel 5.3).
Sie erhalten als Ergebnis dieselbe Registerkartenstruktur (Optionen, Fenster, Nachrichten, Tafel) wie in allen Übungsarten.
2. Bearbeiten Sie die Registerkarte „Optionen“, „Fenster“ und „Nachrichten“ nach Belieben (siehe Kapitel 5.3.1 – 5.3.3).
3. Die Registerkarte „Tafel“ beinhaltet nun eine weitere Registerkarte mit dem Titel „Tafel A“.
Wählen Sie in dieser Registerkarte Zeilen- und Spaltenanzahl des zu erstellenden Wortsuchrätsels aus.



4. Tippen Sie Buchstabe für Buchstabe ihres bereits auf Papier erstellten Rätsels in das entstandene Gitter ein. Wenn das Feld von einem beliebigen Buchstaben gefüllt werden soll, dann geben Sie einen „*“ ein.
5. Jedes Wort, das in das Gitter eingegeben wird, muss auch in den Bereich „Versteckte Wörter“ eintragen werden. Mit der Schaltfläche „+“ werden Sie die Wörter hinzugefügt. Mit den anderen Schaltflächen können die Wörter wieder gelöscht, bearbeitet oder die Reihenfolge verändert werden.

Dieser Vorgang wird für jedes Wort im Wortsuchrätsel wiederholt.

6. Es besteht auch die Möglichkeit eine Belohnung für eine richtige Antwort hinzuschalten, indem Sie den Punkt „Tafel B verwenden“ auswählen. So können Sie schließlich durch Markieren des ersten Buchstabens in der Wortsuchübung in der „Tafel B“ einen Text, Grafiken oder Multimediaobjekte einbinden.
7. Die Übung ist nun fertig und kann in der Vorschau  betrachtet werden.



5.3.6 Zusatzfunktion Arith

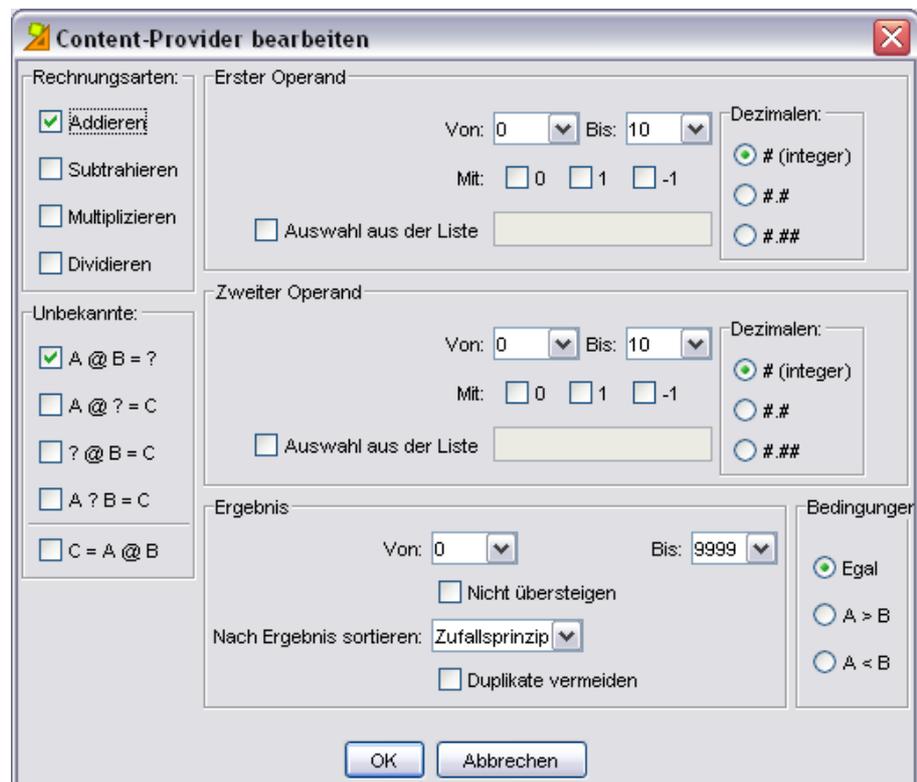
Arith ist eine Zusatzfunktion für JClic zur Automatisierung von Übungen. Es dient der Erstellung von Inhaltsdateien, die JClic für diverse Kopfrechnungen benutzt. In diesen Inhaltsdateien werden arithmetische Operationen zufällig errechnet, abhängig von den Parametern, die vorher eingegeben wurden.

Es kann in Arith also genau festgelegt werden, welche Operationen für die Übung in Frage kommen.

Die Zusatzfunktion befindet sich auf der Registerkarte „Übungen“ und „Optionen“. Im Bereich Content Generator kann der Punkt „Arith“ ausgewählt werden. Diese Zusatzfunktion ist nur bei Zuordnungen und Puzzles verfügbar.

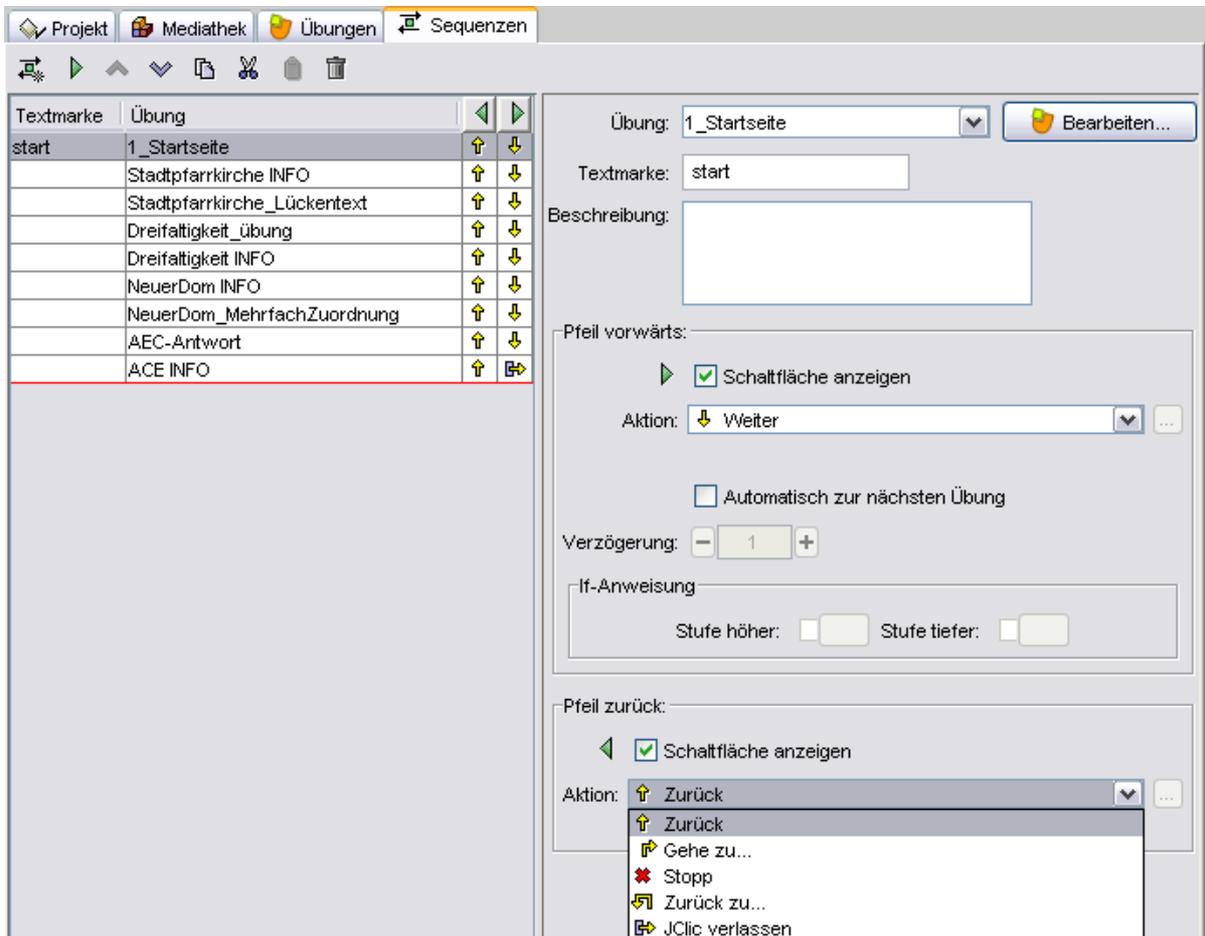
Wenn die Zusatzfunktion ausgewählt ist, so erscheint eine Schaltfläche „Einstellungen“ rechts daneben. Durch Betätigen dieser öffnet sich ein neues Dialogfenster, in dem die Einstellungen vorgenommen werden können.

Wenn Sie die Einstellungen abgeschlossen haben, so bestätigen Sie diese mit OK und die Übung ist bereits fertig gestellt. Sie können diese bereits in der Vorschau  betrachten.



5.4 Registerkarte „Sequenzen“

Diese Registerkarte ermöglicht die Verbindungen zwischen den einzelnen Übungen.



Im rechten Bereich „Pfeil vorwärts“ / „Pfeil zurück“ kann eingestellt werden, ob die „Weiter“ und „Zurück“-Schaltfläche in der JClic-Übung angezeigt werden sollen.

Tipp:

Sind Sie bei einem JClic-Projekt bei der letzten Übung angekommen, dann würde man mit der „Weiter“-Schaltfläche wieder zur ersten Übung des Projektes springen. Daher ist es wichtig, am Ende einer Übung den „Pfeil vorwärts“ und am Beginn einer Übung den „Pfeil zurück“ auszuschalten.

Mit dem Drop-Down Feld „Aktion“ können auch Einstellungen getroffen werden, um im JClic-Projekt zwischen bestimmten Übungen zu wechseln oder JClic zu verlassen (z.B. am Ende des JClic-Projekts).

Es kann auch eine automatische Weiterleitung eingebaut werden (z.B. nach 20 Sekunden soll die nächste Übung angezeigt werden).

6. Wie können JClic-Übungen gespeichert werden?

Der große Vorteil von JClic gegenüber dem Programm Clic 3.0 ist, dass sowohl Offline- als auch Online-Übungen erstellt werden können.

6.1 Offline Übungen (.jcliz.zip)

Offline Übungen können durch Datei → Speichern oder „Speichern unter“ erstellt werden. Die Übung wird mit der Dateiendung .jcliz.zip abgespeichert und benötigt zur Wiedergabe den JClic-Player.

TIPP:

Die Datei darf nicht aus dem Explorer geöffnet werden, sondern muss stets innerhalb des JClic-Players geöffnet werden. Durch die Endung .zip werden ZIP-Programme (z.B. Winzip) als gepacktes Dokument interpretiert und „entpackt“ die Übung. In dieser Art ist die Übung nicht funktionsfähig.

6.2 Online-Übungen / JClic-Applets (.htm)

Unter einem **Applet** (engl. "kleine Applikation") versteht man ein kleines, meist interaktives Computerprogramm, das in Webseiten eingebaut und mit jedem beliebigen Browser, sofern dieser Java-kompatibel ist, angezeigt werden kann.

Mit JClic-Author ist es möglich, automatisch Webseiten zu erstellen, die Applets mit allen erforderlichen Informationen über die jeweilige Übung enthalten und so auch ONLINE abgespielt werden können.

Es basiert auf dem .htm-Format. Zum Abspielen einer derartigen Übung werden schließlich nur ein Webbrowser (z.B. Internet Explorer, Mozilla Firefox,...) und das aktuelle JAVA-Plugin benötigt. Es ist nicht erforderlich den JClic-Player am Computer zu installieren.

Um ein Applet aus einem JClic-Projekt zu erstellen wählen Sie im Programm JClic-Author den Menüpunkt „Werkzeuge“ und „HTML-Seite erstellen“.

Es erscheint folgendes Dialogfenster.

Es kann ein Seitentitel für das JClic-Projekt vergeben sowie ein Link gesetzt werden, auf den nach Abschluss der Übung hingewiesen werden soll.

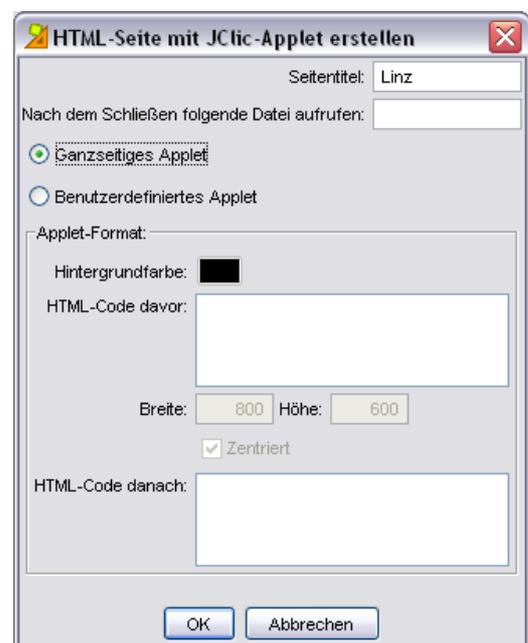
Das JClic-Projekt kann auf zwei Arten abgespeichert werden:

1. Ganzseitiges Applet:

Die Übung passt sich der Größe des Web-Browsers an.

2. Applet-Format:

Die Größe der Darstellung sowie die Hintergrundfarbe der übrigen Fläche im Browser kann angegeben werden:



Darüber hinaus ermöglicht es, einen HTML-Code vorab (z.B. Überschrift) und einen HTML-Code nach der Übung (z.B. Datum oder Autor) hinzuzufügen.

Wenn alle Einstellungen vorgenommen sind und die Schaltfläche „OK“ betätigt wurde, schlägt das Programm eine Vorschau der aktuellen Seite vor. Die Seite öffnet sich im Browser und das Layout ist mit dem, später im Internet sichtbaren, identisch.

Um die Übungen tatsächlich im Internet zu veröffentlichen, wird ein Webservice benötigt, auf dem Sie die Dateien JClic-Projekt (*Dateiname.jclic.zip*) und die htm-Seite (*index.htm*) hochladen müssen. Achten Sie darauf, dass diese beiden Dateien im selben Ordner am Webservice liegen.

Das Applet kann nun im jeweiligen Webservice mit *index.htm* geöffnet werden.

6.3 Projekt Installer (*.jclic.inst*)

Der JClic-Author ermöglicht weiters spezielle Dateien zu erstellen, die in Übungsbibliotheken anderer Computer automatisch installiert werden können.

Nähere Informationen zum Projekt-Installer finden Sie im Online-Kurs (derzeit noch in Bearbeitung) von JClic.

7. Wie können Übungen aus Clic 3.0 umgewandelt werden?

Wie bereits erwähnt, handelt es sich beim Programm JClic um eine Weiterentwicklung des Programmes Clic 3.0.

Natürlich wurde sichergestellt, dass jene mit Clic 3.0 erstellten Übungen auch in JClic verwendet und weiterbearbeitet werden können.

Umwandlung von Clic 3.0-Übungen in JClic-Projekte:

1. Importieren Sie die Dateien über den Menüpunkt **Öffnen** in JClic-Author.
2. Wählen Sie im Dialogfenster **Datei öffnen** den Dateityp:
„Clic 3.0 Pakete (*.pac, *.pcc)“ aus,
3. markieren Sie das gewünschte Übungspaket und
4. bestätigen Sie den Vorgang durch Anklicken der Schaltfläche **Öffnen**.

Alle Multimediadateien (Bilder, Sounds,...) des Clic 3.0 – Paketes werden in die Mediathek übertragen und die Übungen erscheinen aufgelistet in der Registerkarte „Übungen“.

Die Übungen werden unter ihrem ursprünglichen Namen und mit einer Dateierweiterung (*.ass, *.puzz, *.txa,...) importiert und können problemlos umbenannt und die Dateierweiterung jederzeit geändert oder ganz weglassen werden.

Sobald das Clic 3.0 – Paket in JClic geöffnet wurde, ist es bereits ein JClic-Projekt, es muss nur mehr gespeichert werden.

Impressum und Kontakt:

EDUCATION HIGHWAY

Innovationszentrum für Schule und Neue Technologie GmbH

Hafenstr. 47-51

A-4020 Linz

Tel.: ++43-732 78 80 78 - 0

Fax.: ++43-732 78 80 78 - 88

E-Mail: clic@eduhi.at

Web-Adresse (Clic-Plattform): <http://clic.eduhi.at>