Drag the Words mit H5P



1	Neuanlage H-PL: Inhabitory aussablers Image: Inhabitory aussablers Image: Im	Wählen Sie den Inhaltstypen <i>Drag the Words</i> : Mit einem Klick darauf öffnet sich eine Eingabemaske.
2	HdP	Bei <i>Titel</i> können Sie eine Überschrift für Ihre Aufgabe eintragen. Die Aufgabenbeschreibung ist bereits vorgegeben, aber sie kann bei Bedarf abgeän- dert oder ergänzt werden.
3	Text* * Ausblandin i Wichtige Hinweise - Sichlare Worter werden mit einem Stenschen (*) vor und hieter dem jwerligen Wort bzw. Satztell markiert. - Di Usantst einen Tig mit einem Obepelunkt (: vor der dem Tigp instuftigen. - Di Usantst einen Tigm tit einem Obepelunkt (: vor der dem Tigp instuftigen. - Di Usantst einen Tigm tit einem Obepelunkt (: vor der dem Tigp instuftigen, diesen die Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwende "se" Di Vannst einen Hin Ruchreidung Mithumaligen, die angezeigt wird, eerin eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwende "se" Dir Burn wird Gesterstetum i dentifizieren vollen, Store ein den Drogramm ist Chrome?" Bearbeitet werder. seis- segleinteit (: vorstandunger, diater, bearbeitet werder. seissen wirde, die "straffizieren vollen, Store ein den Bespace", uibbreend "Olang" metzigen. Hern wirde Gesterstetum i identifizieren vollen, Können wird anhend der typischen Kommzeichen Ischnit die diregesteillt. "Berlingen und geflügelten Schuhen, Verst eit der "Flame" und "Geres" still Aufer. Hern wirde Gesterstetum i identifizieren vollen, Können voll and still einer "Muschal" dargesteilt und Begen, abgreicht und geflügelten Schuhen, Verst eit der "Flame" und "Geres" still Aufer. Gesamtrückmeldung	Die Hinweise in der gelben Informationsbox leiten Sie nun dazu an, Ihre Aufgabe zu erstellen: Wenn Sie Ihren Text einge- geben haben, muss jeweils das Sternchensymbol vor und hinter diejenigen Wör- ter gesetzt werden, die in den Lückentext hineingezo- gen werden sollen. Später gibt es für jede richtig gefüllte Lücke einen Punkt zu erreichen.
4	Text* X Aublenden i Wichtige Hinweise Ziehbare Worter werden mit einem Sternchen (*) vor und hinter dem jeweiligen Wort bzw. Satzteil markiert. Du kanntat einem Tipp mit einem Doppelpunkt (1) vor der dem Tipp hinzufügen. Du kanntat einem Tipp mit einem Tipp mit einem Zienzeigt wird, wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwende "N=" für positive und "\-" für negative Rückmeldungen. Dei kanntat auch eine Rückmeldung hinzufüger. die angezeigt wird, wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwende "N=" für positive und "\-" für negative Rückmeldungen. Dei kannt auch eine Rückmeldung hinzufüger. die angezeigt wird, wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwende "N=" für positive und "\-" für negative Rückmeldungen. Dei kannt auch eine Rückmeldung hinzufüger. die angezeigt wird, wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwende "N=" für positive und "\-" für negative Rückmeldungen. Meen wir Götterstatuen identifizieren wollen, können wir anhand der typischen Kennzeichen leicht feststellen, um wen es handelt. So wird zum Beispiel " <u>Hinerwa:Göttim</u> der Meissheit und des Krieges* mit Helm, Schlid, Lanze und "Fule" angestellt. " <u>Hestun:Götti der Meense</u> " sieht ama stess sit einem Dereizack, wähend "Jängänigöttigt angezeigt der angezeigt!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!	Nun möchten Sie der Lern- gruppe noch ein paar Tipps mit auf den Weg geben. Dazu setzen Sie hinter das Wort, auf das sich Ihr Hin- weis bezieht, einen Doppel- punkt und tippen Ihre Hilfsinformation ein. Wichtig ist hierbei, dass sich auch die Hilfe noch vor dem abschließenden Sternchen- symbol befindet. Wo immer Sie möchten, kön- nen Sie Ihre Tipps hinzufü- gen.

Drag the Words mit H5P

IQ.SH RET Schritt für Schritt

5	CesamtriGolomedung Cage Rickmoloungen für einzeine Punktebereiche fest Mate auf auf "Banch heterufgelichtette um mit vielle Banchellengen, wie ab binachelle, Bespiel, 0.20% Schliertes Punkteber Punktebereich* Biocomoloung für jeweiligen Funktebereich O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Oburg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Oburg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Oburg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Deurg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Deurg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Deurg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Deurg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Deurg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Deurg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate aufem paratt. Deurg macht den Meistert Bitte kerne weiter. O % - 40 % Beschlate kernely Deurbucke kvernely Verhaltenseinstellungen	Bei Aufgaben mit vielen möglichen Punkten kann es sinnvoll sein, für bestimmte Punktbereiche Rückmeldungen einzutragen, die den einzelnen Schülerinnen und Schülern nach Abschluss der Aufgabe angezeigt werden.
6	Expression Expres	Sobald Sie rechts oben unter Aktionen auf Neu anlegen klicken, wird Ihre Aufgabe unter Ihren Eigenen Inhalten abgespeichert. Mit einem Klick auf das Stift- symbol für Interaktive In- halte bearbeiten öffnen Sie die Bearbeitungsansicht er- neut.
7	Warvathshindlige den Lückentexi Über die Kennzeichen der römischen Ödter, indem sü die Wörter in die richtigen Warvathshindlige den Lückentexi Über die Kennzeichen der römischen Kennzeichen keint Reströmen, um wen es handelt. So wird zum Despol Marine Mark des schule die Beschule	Indem Sie rechts neben der Überschrift auf Ansehen klicken, können Sie Ihre Auf- gabe in der Enddarstellung sehen und natürlich auspro- bieren.
8	Aktionen Laschan Speicherg Anzeigeoptionen * Toolbar unter dem Inhalt anzeigen * Zeige den Copyright-Button an * Zeige den Copyright-Button an * Schlagwörter * Nitt Konmals trennen *	Selbstverständlich sind auch Änderungen noch möglich, die Sie in die Bearbeitungs- maske eingeben und danach sichern können, indem Sie rechts oben unter Aktionen auf Speichern kli- cken.

